DICEMBRE 1986

COMMODORE TIME

MENSILE DI INFORMAZIONE E CULTURA PER UTENTI COMMODORE

RTTY
per cbm

TEST
cartridge

superscript
e 120D

SOFTWARE NEWS
cbm & AMIGA

ANNO I. N° 6 DICEMBRE 86 SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - GRUPPO III

Il facsimile HARRIS/3M 2110

HARRIS/3M
DOCUMENT PRODUCTS SpA

Modello 2110 - Caratteristiche tecniche

Descrizione

Il telecopiatore digitale HARRIS/3M Modello 2110 è un'apparecchiatura ad alte prestazioni tra le quali la lettura del formato A3 e la trasmissione in differita con tastiera di serie per la formazione dei numeri telefonici.

Compatibilità

Compatibile con i gruppi CCITT 3 e 2.

Configurazione

Half Duplex
Interfaccia RS 232 C

Assistenza tecnica

Il facsimile digitale 2110, come tutte le attrezzature facsimile HARRIS/3M viene assistito tramite il «Fax Center», il primo centro in Italia per la telediagnosi a distanza, che permette di ridurre ai minimo gli eventuali tempi di fermo macchina.

Velocità

Gruppo 3:
9600 BPS
7200 BPS
4800 BPS
2400 BPS

Selezione velocità

Automatica

Risolvenza

Standard:
(7,7 x 3,85 linee/mm.)
Alta risolvenza:
(7,7 x 7,7 linee/mm.)

Introduttore automatico degli originali

Fino a 30 originali

Carta

Carta termica in rotolo
(210 mm. x 100 mm.)
(256 mm. x 100 mm.)

Caratteristiche avanzate

Pannello di segnalazione a cristalli liquidi
Risposta automatica (escludibile dall'operatore)
22 tasti selezione liste di distribuzione
Tastiera per la formazione numero · telefonico
Monitorizzazione acustica della linea
Passaggio trasmissione/ricezione durante lo stesso collegamento tel.
Identificazione terminale
Identificazione mittente
Messaggio di conferma della ricezione
Intestazione ora e data
Larghezza max. originale 297 mm.
Composizione automatica fino a 72 numeri
Composizione automatica in differita
Ripetizione chiamata automatica o normale
Inizio trasmissione automatica
Controllo contrasto dell'originale
Controllo risolvenza
Messaggio richiamata
Copia in locale
Richiesta fonia dall'operatore
Riduzione automatica

Rapporti di attività

Rapporto di trasmissione
Rapporto di conferma messaggi
Elenco numeri telefonici memorizzati
Rapporto di programmazione

Dimensioni

15,2 x 52,2 x 32 cm
(Altezza x profondità x larghezza)

Peso

12,5 kg

Alimentazione

220 V/50 Hz

AUMENTA IL VALORE DELLE INFORMAZIONI

Il valore delle informazioni aumenta in relazione alla velocità con la quale esse vengono trasmesse al destinatario. Dieci o tredici secondi per un'intera pagina -è la velocità di trasmissione dei tre nuovi telecopiatori facsimile presentati allo SMAU- rappresentano un traguardo di tutto rispetto.

Sono tutti ugualmente affidabili i tre nuovi modelli di telecopiatori che si affiancano alla gamma di attrezzature facsimile HARRIS 3M.
Compatibili con i gruppi II e III CCITT, essi consentono di comunicare rapidamente sia all'interno di una stessa azienda sia con altre aziende in tutto il mondo.
Facili da usare, essi offrono una serie di prestazioni che consentono una gestione automatizzata delle informazioni.
Come tutti gli altri modelli, anche questi sono supportati, per quanto riguarda l'assistenza tecnica, dal fax-center, il primo centro di telediagnosi a distanza esistente in Italia, che permette di risolvere molto spesso via telefono eventuali problemi tecnici.

TELECOPIATORE FACSIMILE 2127

Tutte le principali funzioni di questo telecopiatore sono controllate da un "cervello" computerizzato attraverso un host di capacità avanzate.
Questo garantisce il perfetto funzionamento dell'attrezzatura in tutte le sue molteplici prestazioni, caratterizzate da un elevato livello di automatismo. E' possibile, per esempio, memorizzare fino a 99 diversi numeri telefonici solo premendo un tasto, eliminando così il processo di riformare i numeri telefonici e di inviare i documenti più volte.
Tutte le operazioni di ricetrasmissione dei documenti possono avere luogo anche in mancanza dell'operatore.
E' sufficiente infatti dare istruzioni al 2127 affinchè attenda fino all'ora desiderata, componga il numero, attivi la comunicazione.
Non solo, il 2127 può collegarsi con un modello analogo in altra sede e trasmettergli un documento, dando nel contempo istruzioni affinchè l'informazione venga diramata anche ad altre unità .
Se si tratta di un documento riservato, il 2127 lo trasmette all' altra unità, che lo terrà in memoria fino a quando la persona autorizzata ne richiederà la stampa, digitando un codice segreto.
In ricezione il 2127 richiede automaticamente un'altra copia, nel caso in cui quella ricevuta non sia di buona qualità.

TELECOPIATORE FACSIMILE 2123

Il 2123 dispone di 24 tasti di chiamata automatica prememorizzati. Premendo 2 tasti, il totale dei numeri preprogrammati sale a 99. E' possibile inoltre memorizzare eventuali istruzioni particolari insieme al numero telefonico con il quale collegarsi.
Come gli altri modelli, anche questo offre la massima automazione delle diverse funzioni e assicura un ottimo livello della qualità della copia. La trasmissione ad alta risoluzione, o a risoluzione standard, il controllo del contrasto, insieme ai 16 livelli di grigio consentono di riprodurre fotografie, documenti di diverso formato, stampate di computer ed originali colorati senza alcun problema.

DISTRIBUTORE HARRIS/3M

tel. 25.51.288
25.74.616

Vendita Fotocopiatori
Assistenza Tecnica
Fornitura Carta
20128 MILANO
Via Don L.Guanella 13

GRUPPO EDITORIALE **Schirinzi** s.r.l.

DIRETTORE RESPONSABILE
Schirinzi Rocco Luigi

DIREZIONE TECNICA
Schirinzi Donato

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Marazzato Cesarina

REDAZIONE
Gualtieri Alessandro
Schiavon Cesare
Pagani Mauro
Biraghi Alessandro
Ruggi Remo
Riccardi Savitri

INVIATO DALL'ESTERO
Polli Patrizia

TESTI E TRADUZIONI
Maffi Anna Maria

FOTOCOMPOSIZIONE E IMPAGINAZIONE GRAFICA
Schirinzi Donato
Frisia Antonio

FOTOGRAFIA
Schirinzi Rocco Luigi
Frisia Antonio

CONSULENZA TECNICA
Sanvito Fabio

PUBBLICITA' E ABBONAMENTI
Gruppo Editoriale SCHIRINZI S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano
Tel.02/6705774-6706384

HARDWARE & SOFTWARE
gentilmente concessi dalla:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano

STAMPA E FOTOLITO
Centro stampa S.R.L.
Via G. Leopardi 15 - 10040 Leini TO

DIFFUSIONE IN ITALIA
Eurostampa S.R.L.
Cso Vittorio Emanuele II n.111 (Torino)

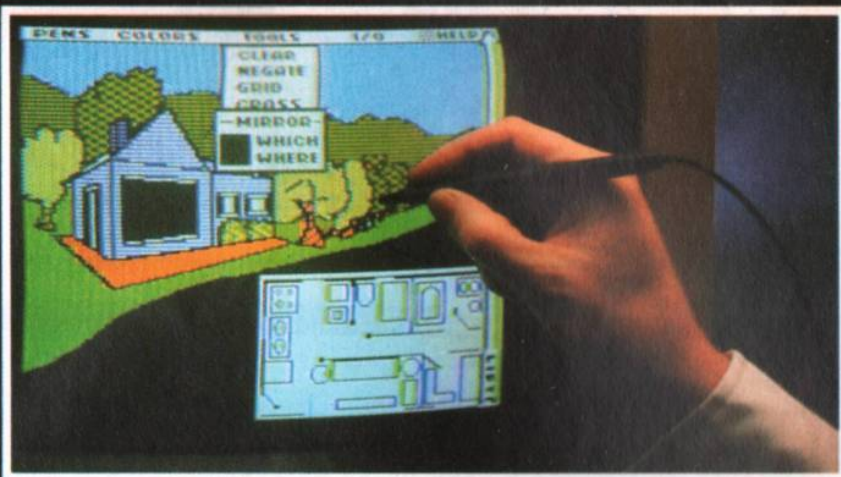
AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE
N. 295 del Tribunale di Milano
in data 31 maggio 1986.
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70

Prezzo della rivista :£ 6.000
Numeri arretrati :£ 9.000
Abbonamento annuo 12 numeri:£ 65.000
I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Schirinzi S.R.L.
Via Ettore Bellani n.3 20124 Milano
Mediante emissione di assegno bancario o circolare, vaglia postale o telegrafico.

COMMODORE® TIME

Una pubblicazione mensile di informazione Hardware & Software per utenti C O M M O D O R E.

SOMMARIO:

Now...Draw On Your Imagination

Introducing The Gibson Light Pen System.™

The link between mind and machine has arrived. Suddenly you're free...free to translate your every thought into professional quality computer graphics... just by touching your screen.

The Gibson Light Pen System software features *icon* menus that offer easy access to powerful graphics tools such as symbol libraries, geometric shapes, mirror-imaging, magnification and complete color and pattern editing. Even if you're not a graphic artist, you can design, diagram and draw with precision at high-speed, in high-resolution, and in full-color...right on your screen.

COMPLETE WITH FIVE SOFTWARE SYSTEMS TO MAXIMIZE YOUR CREATIVE OPTIONS.
The Gibson Light Pen System comes complete with all you need to draw, paint, design, score music and learn animation.

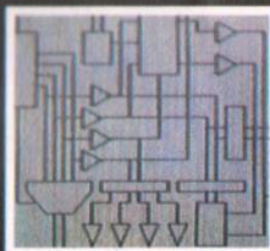
DRAW FREEHAND WITH PENPAINTER.™
A full range of drawing tools, shapes, patterns and colors to draw or paint virtually anything on your screen.

DESIGN PRECISION DIAGRAMS WITH PENDESIGNER.™
Turn your computer into your own graphic design studio. A complete selection of templates make perfect business and architectural diagrams, technical drawings and engineering schematics a snap.

CREATE COMPUTERIZED ANIMATION WITH PENANIMATOR.™
All that you need to learn the basics of animation. Develop your own animation sequences, and bring your screen to life.

COMPOSE MUSIC WITH PENMUSICIAN.™
Score computerized melodies with incredible ease at the touch of your pen.

CREATE YOUR OWN LIGHT PEN APPLICATIONS WITH THE PENTRAK LANGUAGE SYSTEM.™
Take advantage of the software features, and customize your own light pen programs.

NOW AVAILABLE FOR THE APPLE II® SERIES
Coming soon for the IBM PC™ and PCjr.™

In vendita presso :
DOMUS HARD. & SOFT.SRL
Tel.02/6705774-6706384
MILANO (ITALY) 20124

Koala Technologies
800-KOA-BEAR

The Gibson Light Pen System

Touch the Magic of Light

DIRECTOR'S PAGE

Con l'arrivo del nuovo anno COMMODORE TIME riapre i battenti con delle novità.

All'interno della rivista oltre alle recensioni dei programmi inerenti il Commodore 64, troverete una vera e propria guida per l'Amiga.

Si parlerà di software, novità hardware con relative prove per una maggior guida all'acquisto, e per ultimo abbiamo in archivio un vero e proprio corso per Amiga concernente l'utilizzo del sistema operativo.

Si parlerà anche di Commodore Show, i nostri inviati dall'estero vi stanno preparando un articolo con le ultimissime novità dal mondo, preparatevi quindi ad un nuovo ànno pieno di sorprese.

Dopo numerosissime richieste,proprio su questo numero ci siamo preoccupati di provare per voi le ultime novità sulle cartucce in commercio che vi danno la possibilità di poter trasportare i programmi da nastro a disco.

Voglio giustamente puntualizzare che la recensione di tale materiale deve solo consigliarne l'acquisto; e che l'uso di queste cartucce è da considerarsi solo come un trasporto di

→

DIRECTOR'S PAGE

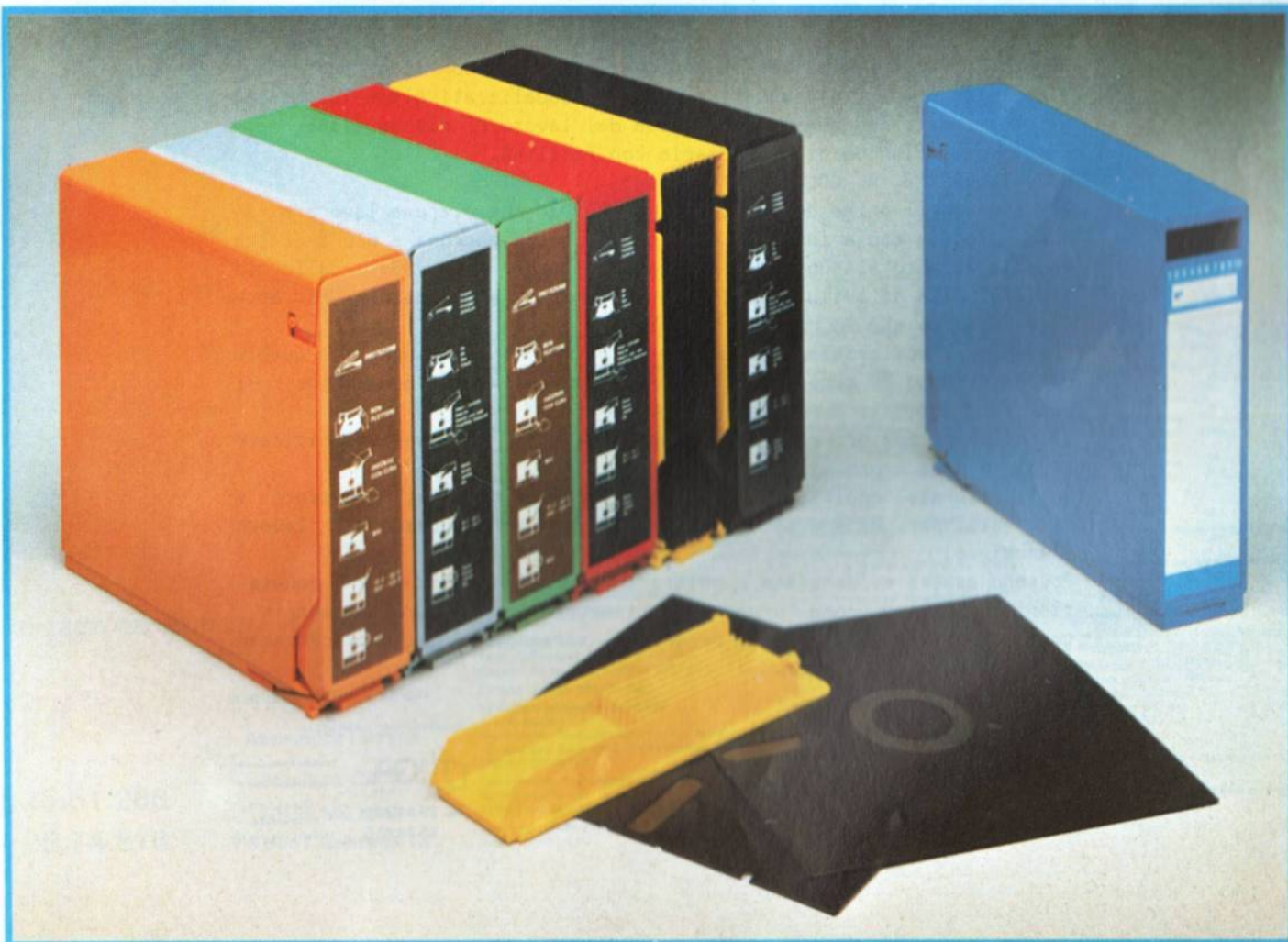
programmi su disco per una maggior velocizzazione degli stessi e non valido per la commercializzazione di questi ultimi che come ovviamente sapete è vietata : l'uso è consentito solo a livello personale.

A questo proposito ci è giunta una lettera con la richiesta di un lettore; ovviamente per ragioni di spazio non posso pubblicarla, ci chiede come i Commodore Club operano e che fini si propongono.

In risposta a ciò ovviamente dovrebbero rispondere gli incaricati degli eventuali Commodore Club, io posso solo presupporre quelli che sono i loro fini.

Penso che oggetto primario della loro società dovrebbe essere la possibilità di poter acquistare i programmi con quote che i soci avrebbero in precedenza versato con la possibilità di poterli visionare, non vendere, in comunità (cioè nella sede del Commodore Club).

La pubblicizzazione di questi Commodore Club su questa rivista ha come scopo la divulgazione di informazioni fra CLub.

Sperando di essere stato abbastanza esauriente colgo l'occasione per rinnovare l'invito fatto in precedenza ai club e di porgere al lettore in questione e a tutti gli altri un Buon Natale e Felice Anno Nuovo con l'augurio di poter sempre espletare ogni vostra richiesta e che troviate sempre più bella la Vostra rivista.

ALLA QUALITÀ NON SI RINUNCIA

Una gamma diversificata di copiatori per poter soddisfare in modo adeguato esigenze specifiche di mercato,una rete distributiva capillare per coprire con la massima rapidità tutto il territorio nazionale ed un'assistenza tecnica efficiente sono i punti cardine dell' attività HARRIS 3M in questo settore.

A ciascuno il suo copiatore; partendo da questo presupposto HARRIS / 3M ha presentato allo SMAU 86 numerosi modelli di copiatori, dal più sofisticato,completamente automatizzato per la grande azienda, al più piccolo per uso personale.
Comune a tutti i modelli è la qualità della copia,elemento irrinunciabile per qualsiasi utente.

6040 IL PIU' SOFISTICATO

Dotato di un sistema elettronico integrale, il 6040 dispone di molteplici funzioni autonome che sostituiscono quelle tradizionalmente compiute manualmente. Tra queste, la riproduzione in fronte-retro , che permette di risparmiare carta e spazio negli archivi; l'alimentazione automatica degli originali e la fascicolazione automatica delle copie,per ottimizzare la produttività; un sistema di selezione dei colori mediante pulsante che elimina la necessità di sostituire la cartuccia del toner per passare dal nero ad un altro colore.
Altre caratteristiche del 6040 sono la selezione automatica del formato e della cassetta della carta, la riproduzione di doppie pagine di libri, la funzione zoom ed i rapporti di riduzione/ingrandimento preprogrammati.
La modularità di questo sistema di copiatura consente di utilizzare tutte o parte di queste funzioni,rispondendo così solo a precise esigenze.
Questo copiatore è inoltre in grado di dialogare con l'operatore: sull'apposito display alfanumerico vengono visualizzati oltre 150 messaggi programmati che guidano ogni fase del lavoro di riproduzione, consentendo a chiunque di utilizzarlo con facilità.

537 IL PRIMO A COLORI

537 è stato il primo dei copiatori HARRIS 3M che,oltre a lavorare in nero, produce copie in altri tre colori, rosso,marrone e blu a scelta
Proprio accanto all'unità di sviluppo del toner nero, 537 alloggia l'altra unità di sviluppo del toner colorato,che può essere estratta e re-inserita con la massima facilità.
Premendo il tasto selezione colore si passa dal toner nero a quello colorato, dopo 30 secondi dall'ultima copia colorata la macchina si posiziona automaticamente sul nero.
Il copiatore 537 offre dunque l'opportunità di dare un significato speciale alle copie.
Copie colorate "codificate" mostrano a prima vista se il documento è riservato, per chi è e da chi proviene,oltre a facilitare il lavoro d'archivio.
Possono essere evidenziate a colori su copie in bianco e nero annotazioni particolari come "urgente", "riservato" eccetera. Planimetrie , grafici e disegni, rapporti, programmi, saranno, se colorati,certamente più facili da leggere.

COPIATORE 3M 6040

3M

Velocità uscita prima copia:
4,8 secondi

Velocità copiatura multipla: 40 copie al minuto formati A4 o letter);
28 copie al minuto (in riduzioni);
22 copie al minuto (formati A3 o LEDGER)

Rapporto di riproduzione: 1:1

Rapporti di riduzione fissi: 1:0,65, 1:0,78, 1:0,82, 1:0,84

Rapporti di ingrandimento fissi: 1:1,08, 1:1,19, 1:1,21, 1:1,29
Rapporto di riduzione selezionabile dall'operatore (modalità ZOOM) da 1:0,65 a 1:0,99
Rapporto d'ingrandimento selezionabile dall'operatore (modalità ZOOM) da 1:1,01 a 1:1,54

Alimentazione carta: tre cassette da 250 fogli cadauna e alimentatore bypass automatico da 20 fogli; cassetta a grande capacità disponibile opzionalmente.

Formato carta:
minimo A5 (oppure 140 mm x 216 mm)
massimo A3 (oppure 297 mm x 432 mm)

Formato originali: massimo A3

Introduttore automatico di Originali:
2 modi operativi:
Alimentazione Semiautomatica (foglio a foglio)
Alimentazione Automatica (pila di originali)
Massimo 50 originali

Caratteristiche degli originali usando l'Introduttore
formato minimo A5
formato massimo A3

Peso carta: minimo 65 gr/m²
massimo 140 gr/m²

Dimensioni: (con alimentatore automatico)

Altezza: 636 mm

Larghezza: 1250 mm

Profondità: 635 mm

Peso: 88 kg

Specifiche elettriche:
U.S.A. 115 V c.a., 60 Hz, 13,0 A
Internazionale: 220/240VAC, 50Hz, 7,0/6,0 A

Sorter opzionale a 20 scomparti
(Modello S-40)

Capacità:
Vaschetta raccoglitrice (funzionamento normale): sorter escluso 250 fogli

Capacità scomparti:
50 fogli per scomparto - Minimo A5 - Massimo A3

Comandi elettronici sul pannello:
Un indicatore LED di inceppamento carta
Tasto esclusione fascicolazione
Tasto fascicolazione
Tasto ordinamento

Dimensioni:
Altezza: 1.038mm
Larghezza: 487mm
Profondità: 513mm
Peso: 40kg

Specifiche elettriche:
220/240VAC; 50Hz, 0,5 A
Cassetta opzionale di grande capacità (Modello LC)

Caratteristiche tecniche

Formato carta: A4 e letter

Tipo di carta: 64-80 gr/m²

Capacità massima:
1.500 fogli (3 risme)

Specifiche elettriche:
Collegato al copiatore 6040

Dimensioni:
Larghezza: 400 mm
Profondità: 480 mm
Altezza: 334 mm

Peso (senza carta): 12 kg

Peso (con carico massimo di carta):
18 kg

Modulo opzionale per copiatura in fronte-retro (Modello ADM-40)

Formato carta: (A4)

Capacità vaschetta raccoglitrice Duplex: 50 copie

Condizioni operative: Duplex, sovrapposizione d'immagini

Dimensioni:
Altezza (all'uscita): 318 mm
(alla base): 102 mm
Larghezza: 680 mm
Profondità: 593 mm

Peso: 18 kg

Specifiche elettriche: interfacciabile con il copiatore 3M 6040.

Le presenti specifiche possono essere modificate senza preavviso.

VOICES FROM WORLD

AARRGGHH !! Attenti a voi, ignari commodoristi! Una terribile minaccia sta per insidiare le beneamate Ram dei vostri CBM64/128.
Pare infatti che la Electric Dreams,a vostra insaputa, abbia "deposto" nei circuiti stampati dei vostri computer,alcune di quelle orrende uova da cui,ieri al cinema, domani a casa vostra, scaturiranno repellenti alieni desiderosi di invadere la vostra quiete domestica,impegnandovi in furiosi scontri.
Dopo la presentazione di Aliens (il seguito del primo episodio diretto da Ridley Scott nel 1979) in tutti i cinema europei, la nota casa produttrice di Mermaid Madness e Back to the future ha dunque pensato bene di sviluppare ulteriormente il filone dedicato alle trasposizioni computerizzate delle pellicole cinematografiche più apprezzate dal pubblico; Aliens infatti, ricalca fedelmente la vicenda del secondo 'tomo' cinematografico di questa fortunata saga di Horror fantascientifico.
Impersonando i vari protagonisti della vicenda si potranno rivivere in prima persona tutti i furibondi scontri e le battaglie all'ultimo sangue per ricacciare nello spazio profondo i disgustosi e sanguinari alieni. Alien dovrebbe essere disponibile anche in Italia agli inizi di novembre.

*

Ispirandosi alle vicende di uno dei più recenti ed acclamati personaggi dei fumetti,il mitico He-Man,la U.S.Gold ha di recente presentato ai videogiocatori d'oltre oceano due realizzazioni che permettono di rivivere le gesta del suddetto Master of the Universe (dominatore dell'universo).
Eroe tutto muscoli e grinta,il nostro He Man potrà impegnarvi, nella lotta contro l'acerrimo nemico Skeleton,in una dimensione tutta arcade o in una complessa e stimolante adventure,creata appositamente per i palati più sopraffini.
Affilate le vostre spade ed esercitatevi nel duello corpo a corpo, nella trepida attesa di un imminente arrivo in Italia del dominatore dell'universo e di tutto il suo mondo d'avventura,mistero e magia.

*

Il famoso F-14 Tomcat ha un valore stimato di 36 milioni di dollari, può raggiungere,tra le altre cose, un'altezza di 30.000 piedi in soli 60 secondi e può mantenere una velocità di crociera doppia di quella del suono,portando con se' ben 7 tonnellate di armamenti.Non fa per voi ? Forse un tantino troppo caro ? Che dite,non ve lo possono vendere a rate e senza cambiali ? Bhe',poco male , visto che la Ocean sta per l'appunto confenzionando giusto per voi una versione molto fedele e curata di Topgun, entusiasmante ed eccitante vicenda cinematografica imperniata,appunto, su incredibili duelli aerei,a bordo di avveniristici F-14 Tomcat. Inoltre, per tutti coloro che temono di soffrire il mal d'aria, la stessa software house ha appena immesso sul mercato inglese la versione computerizzata del poliziotto più famoso e chiaccherato degli ultimi tempi; si tratta di Cobra,alias Sylvester Stallone,che, ancora una volta sconvolgerà i vostri joystick dopo l'infuocato episodio combattuto in Vietnam, sotto le mentite spoglie di uno "sconosciuto" e "non meglio identificato" reduce statunitense!
Ma non è finita, qualcuno di voi ha visto Highlanders,pellicola imperniata sulla lotta di due cavalieri,al di là delle barriere del tempo ? Se si, vi è piaciuta ? O.K., il vostro osannante coro di "Siiii!!!! è stato raccolto dalla Ocean (guarda caso!!) che lo ha tradotto immediatamente in un imperativo categorico per i suoi game designers al fine di

creare la versione videogame della suddetta pellicola. Come vedete non c'è che l'imbarazzo della scelta e ..... tenetevi forte o sarete travolti da un 'Ocean' di emozioni,sfide e avventure all' insegna del più sfrenato divertimento!!

Arriverà o non arriverà ?! Cerrrrto che arriverà e molto presto!

Stiamo parlando dell'attesa nuova produzione targata CRL,Cyborg cioè,video gioco fantascientifico,degno seguito (almeno lo speriamo) dello stupendo Tau Ceti. Nei panni di un potentissimo legionario spaziale, metà uomo,metà robot da combattimento,dovrete vedervela con un esercito di droidi scatenati e rivoltosi, all'interno di una stazione spaziale di proprietà,guarda caso,della GAL-Corporation (ricordate Tau Ceti ?!).

Una ricca ricompensa vi attende se riuscirete vittoriosi,ma qualora gli androidi avessero il sopravvento ....

*

Sarete in quel di Londra verso la fine di Novembre ? In caso affermativo non mancate di recarvi all' Atari Christmas Show, che si terrà al ROyal Horticultural Hall SW1 dal 28 al 30 di Novembre.

Che dite, avete un Commodore,non vi interessa l'Atari ?! Bhè,non si può mai dire, a volte una sbirciatina alla concorrenza ....!!

*

Ragazzi, non se ne può più,dopo Rambo,Cobra,Commando e Zorro,anche l'incontrastato signore della giungla si è dovuto piegare alle pressanti richieste della Martech,desiderosa di tradurre in pixel le avventure del suddetto re delle scimmie. Sapete, un po' a causa dei primi acciacchi dovuti all'età,un po' anche per sottrarsi alle 'gioie' della vita coniugale insieme all'inseparabile (purtroppo) Jane, Tarzan ha finalmente acconsentito a farsi prendere le "misure" per il suo nuovo abito computerizzato, all' insegna di un videogioco molto emozionante e divertente.

La Martech è sicura di un grande successo e molto presto anche i videogiocatori italiani potranno verificare la fondatezza di questa affermazione.

*

Altro giro ... altra sfida computerizzata a colpi di bazooka e fucili mitragliatori !! Dopo Rambo e Green Beret,ecco esplodere sul nostro malcapitato schermo video i micidiali proiettili esplosi dall'intrepido Bazooka Bill,creato da una nuova e quanto mai promettente software house, la Arcade.

Mettetevi al riparo, Bazooka Bill è già in Italia,nella versione per CBM64/128!!

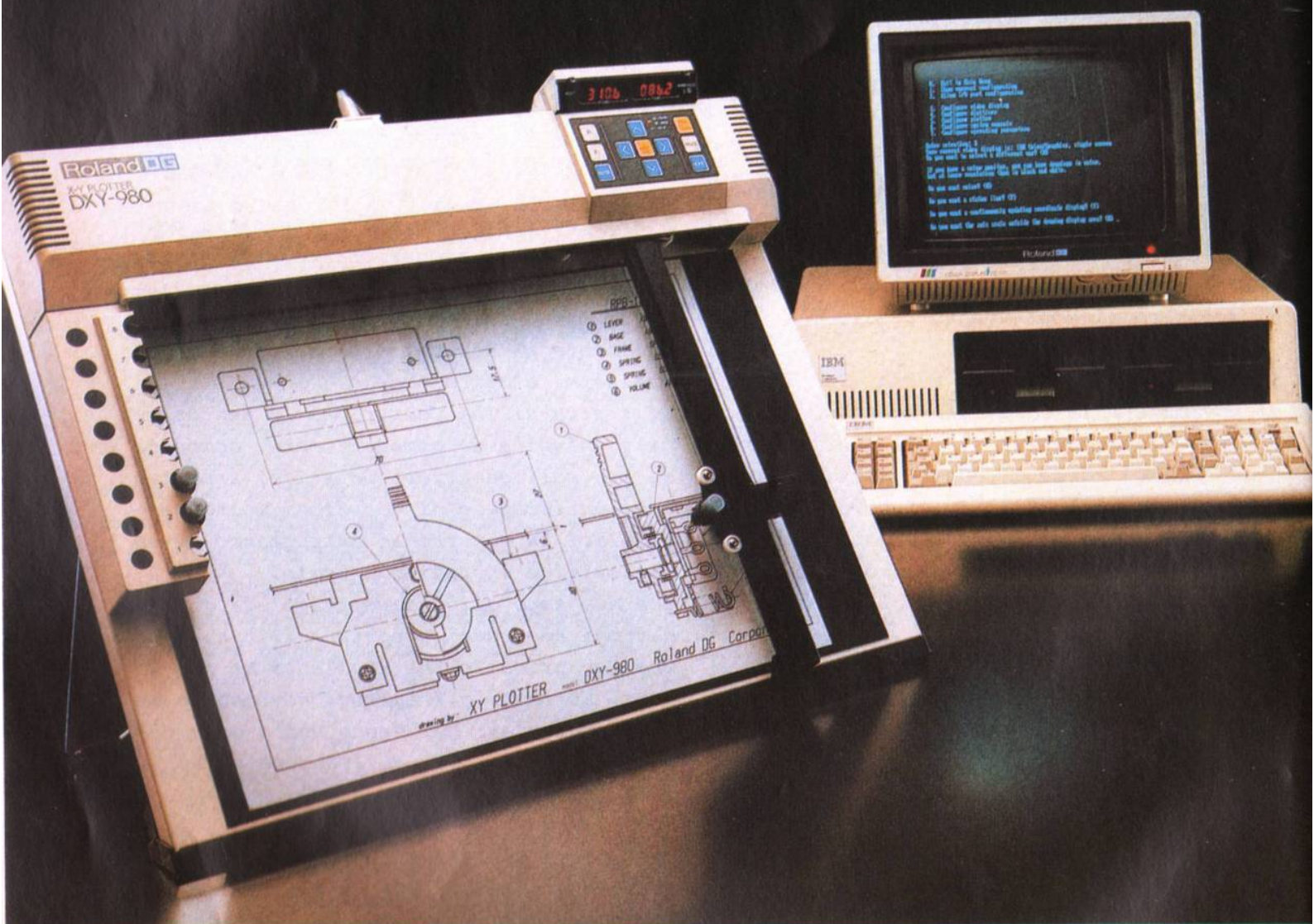
*

L'Ariolsoft ha acquistato i diritti della più recente produzione televisiva di Hanna e Barbera, creando la trasposizione in pixel del cartone animato che attualmente ha stregato le platee dei giovanissimi d'oltre oceano.

Si tratta di The Centurions (i centurioni), un'unità da combattimento composta da tre soli guerrieri dotati di armi fantascientifiche e di dotazioni molto particolari da opporre ad altrettanto avveniristici e incredibili nemici.

Ben due sono gli Arcade tratti da questi cartoni americani e portano il titolo di The Centurions e The Challenge of the Gobots. Entrambi gli episodi dovrebbero essere presentati nel Regno Unito e successivamente nel resto dell'Europa verso la metà di Dicembre.

*

La Digital Solutions Inc. (quella di Paperback Writer 64/128) ha presentato le sue nuove produzioni che si articolano in ben tre programmi gestionali creati appositamente nelle versioni per CBM64 e C128. Si tratta di Pocket Filer, Pocket Planner e Pocket Writer,nuovissimi e molto funzionali database , spreadsheet e

Elenco comandi per la serie DXY

	Comando	Funzione
H	Home	Torna alla posizione originale con penna sollevata
D	Draw	Disegna una linea retta con penna abbassata
M	Move	Si sposta con penna sollevata
I	Relative Draw	Disegna con penna abbassata in coordinate relative
R	Relative Move	Si sposta con penna sollevata in coordinate relative
L	Line Type	Stabilisce il tipo di linea
B	Line Scale	Stabilisce il tratteggio
X	Axis	Disegna con coordinate parallele all'asse X o Y
P	Print	Stampa caratteri e simboli secondo il codice ASCII
S	Alpha Scale	Stabilisce le dimensioni del carattere
Q	Alpha Rotate	Stabilisce l'angolo di rotazione del carattere
N	Mark	Stampa simboli
J*	Pen Change	Seleziona le penne
C	Circle	Disegna un cerchio o un arco
E	Relative Circle	Disegna un cerchio o un arco dalla posizione attuale
A	Circle Center	Stabilisce le coordinate del centro per i comandi G o K
G	A + Circle	Disegna un cerchio o un arco centrando le coordinate data con il comando A
K	A + %	Disegna un cerchio tratteggiato
T	Hatching	Disegna campiture
**	Call RD-GL command	Attiva un comando RD-GL quando il DXY-880 è nella funzione DXY
Y	Curve	Disegna un arco tra coordinate relative Disegna un arco dalla posizione attuale attraverso coordinate relative
***	Relative curve	Disegna un arco tre le coordinate relative e la prima coordinata
**	Call RD-GL command	Attiva un comando RD-GL quando il DXY-880 è nella funzione DXY

* per DXY 980/880/800A
** perDXY 980/880
*** solo per DXY 980

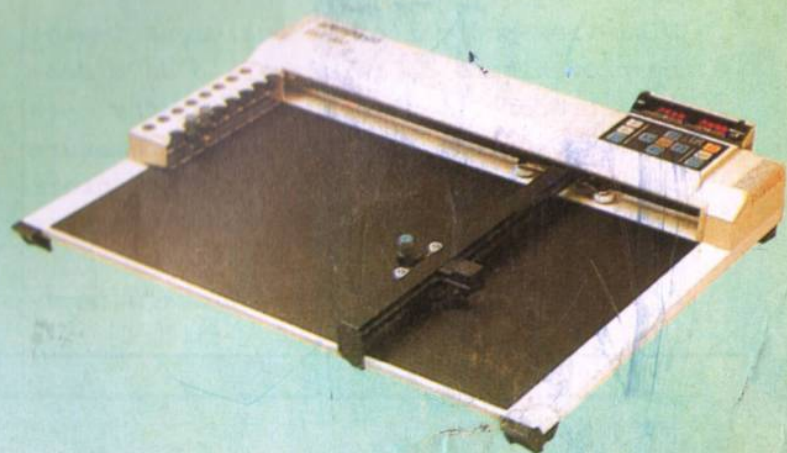
Caratteristiche tecniche del DXY-980

Area di plottaggio	asse X 380 mm - asse Y 270 mm
Velocità di plottaggio	230 mm in ogni direzione
Risoluzione	0,05 mm per passo
Precisione	± 0,5% o meno della distanza percorsa
Ripetibilità	± 0,3% o meno
Interruttori	penna su/giù, pausa, ritorno alla base, posizione (>, <, ∧, ∨), veloce, P1, P2, enter, acceso, reset, fissaggio carta
Interruttori DIP	Fonti, modo, vel. Baud. modo
Indicatori LED	Acceso/errore, penna su, coord. X/Y
Interfacce	Parallela centronics, seriale RS-232C
Penne	8 (speciali o adattatori)
Fissaggio carta	Elettrostatico
Alimentazione	Adattatore speciale (9-28 Vcc)
Dimensioni	535x106x450 mm
Peso	5,1 kg senza alimentatore
Temperatura di lavoro	0-40 °C
Umidità di lavoro	20-80%

Specifiche tecniche interfacce DXY 980

Parallela	Centronics STROBE (1 bit) / DATE (8 bit) / BUSY (1 bit) liv. TTL asinc.
Seriale	RS-232C Sistema asincr. Half duplex. Data comm./Baud rate (50.70.110.135,5.200.300.600.1200. 1800.2000.2400.3600.4800.7200.9600) selezionabili tramite interruttori 7-8 data bit / connettore DB-25S
Connettore I/O	8 poli (impulsi assi X e Y, penna su/giù)
Accessori forniti	Feltrini a base di acqua 0,3 mm due set da quattro colori differenti. Copertina antipolvere. Adesivi posiz. carta. Alimentatore

RD-GL Elenco comandi solo per DXY 980 e DXY 880

	Comando	Funzione
AA	Arc Absolute	Disegna un arco centrato su coordinate assolute
AR	Arc Relative	Disegna un arco centrato su coordinate relative
CA	Alternate Character Set	Stabilisce set di caratteri alternati
CI	Circle	Disegna un cerchio dalla posizione attuale
CP	Character Plot	Posizione del carattere di controllo
CS	Standard Character Set	Stabilisce il set di caratteri standard
DC	Digitize Clear	Cancella il comando "Digitize"
DF	Default	Errore
DI	Absolute Direction	Stampa caratteri in direzione assoluta
DP	Digitize Point	Digitalizza
DR	Relative Direction	Stampa caratteri in direzione relativa
DT	Define Terminator	Abilita cambiamento codice di terminazione
EA	Edge Rectangle Absolute	Disegna un rettangolo con coordinate assolute
ER	Edge Rectangle Relative	Disegna un rettangolo con coordinate relative
EW	Edge Wedge	Disegna un arco di cerchio
FT	Fill Type	Determina campitura
IM	Input Mask	Fissa le condizioni del computer per riconoscimento di un errore del plotter
IN	Initialize	Inizializza
IP	Input P1 & P2	Ingresso P1 & P2
IW	Input Window	Ingresso area di plottaggio
LB	Label	Stampa caratteri
LT	Line Type	Stabilisce il tipo di tratteggio
OA	Output Actual Position	Uscita dall'attuale posizione della penna e condizione
OC	Output Commanded Position	Uscita dalla posizione comandata della penna e condizione
OD	Output Digitize	Uscita dalle coordinate digitalizzate
OE	Output Error	Uscita dal codice errore
OP	Output P1 & P2	Uscita P1 & P2
OS	Output Status	Uscita byte di status
OW	Output Window	Uscita coordinate angoli in basso a sinistra e in alto a destra
PA	Plot Absolute	Movimento in coordinate assolute
PD	Pen Down	Si sposta con la penna abbassata
PR	Plot Relative	Movimento in coordinate relative
PT	Pen Thickness	Specifica la spaziatura del tratteggio nella funzione riempimento
PU	Pen Up	Si sposta con la penna in alto
RA	Shade Rectangle Aboslute	Riempimento di rettangoli
RR	Shade Rectangle Relative	Riempimento di rettangoli in coordinate relative
SA	Select Alternate Set	Stabilisce set di caratteri alternati
SC	Scale	Stabilisce le coordinate utente
SI	Absolute Character Size	Specifica le dimensioni del carattere in assoluto
SL	Character Slant	Specifica l'inclinazione del carattere
SM	Symbol Mode	Disegna caratteri o simboli nella posizione corrente
SP	Pen Select	Selezione penna
SR	Relative Character Size	Stabilisce le dimensioni relative del carattere
SS	Select Standard Set	Stabilisce il set di caratteri standard
TL	Tick Lenght	Stabilisce la lunghezza del tratteggio
UC	User Defined Character	Stabilisce il carattere utente
VS	Velocity Select	Stabilisce la velocità di plottaggio
WG	Shade Wedge	Tratteggia un arco di cerchio
XT	X - Tick	Determina la suddivisione di un segmento sull'asse X
YT	Y - Tick	Determina la suddivisione di un segmento sull'asse Y

word processor che non dovrebbero tardare a giungere sul mercato italiano.
Il costo si aggira sui 40 dollari per programma .
Contemporaneamente sono stati resi disponibili, sempre sul mercato statunitense purtroppo,tre analoghe utility create per Amiga e denominate LPD Word Processor, LPD Spreadsheet e LPD Database che non dovrebbero tardare a giungere anche in Italia.

*

L'Activision ha convertito per il microprocessore Motorola 68000 (quello dell'Amiga) il suo noto ed entusiasmante Gamemaker, dedicato a tutti gli aspiranti game designer. Mantenendo intatte le caratteristiche di questa stimolante realizzazione,dalla versione iniziale per il CBM 64, l'Activision ha ulteriormente sviluppato l'aspetto grafico e musicale di Gamemaker,fidando sulle presocchè illimitate potenzialità dell'Amiga e, naturalmente, sulla sfrenata inesauribile creatività dei vari utenti di Gamemaker.
Attraverso le versatili routines delle opzioni per creare sprite,scenari,colonne sonore ed effetti speciali, probabilmente anche tra la grande schiera di appassionati italiani,potrà farsi strada ed emergere la nostra "opinione" in fatto di videogiochi e game design. Speriamo bene !!!!

*

Digi-View, l'atteso digitalizzatore video per Amiga, è già disponibile anche in Italia, al costo di circa mezzo milione.
Digi-View può catturare qualunque immagine proveniente da telecamera o da videoregistratore, mantenendone intatta la spettacolarità, i colori, e le sfumature più sofisticate,giostrando sull' intera gamma dei 4096 colori offerti dal chip video Amiga.
E' inoltre possibile digitalizzare immagini in bianco e nero potendo così ottenere fino ad una gamma di ben 2 milioni di sfumature, senza nessuna particolare difficoltà; vi rimandiamo dunque ad una imminente prova su strada di Digi - View sulle pagine della nostra rivista.

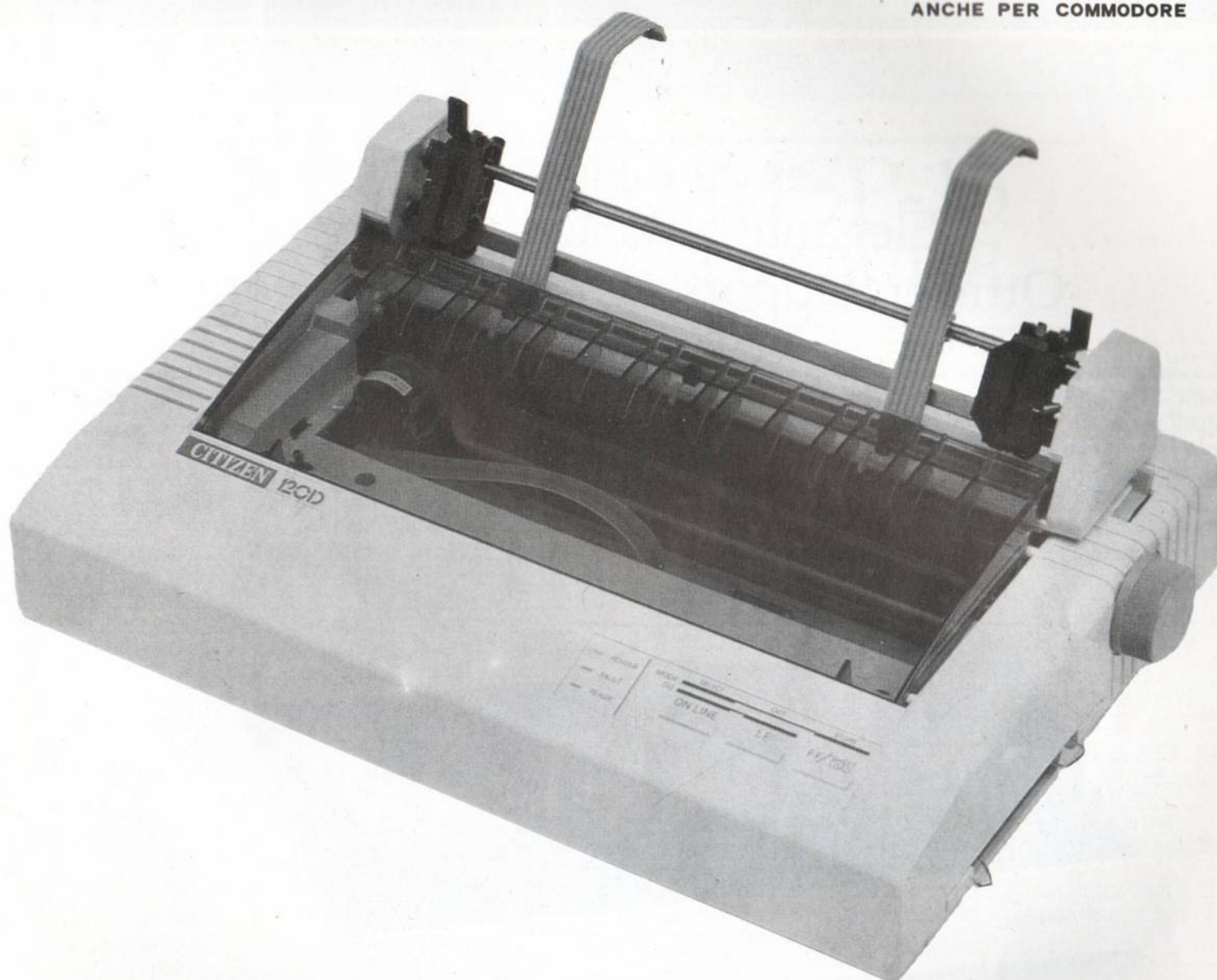
*

La US Gold sta preparando due nuove creazioni, entrambe incentrate sulle vicende della serie di Comics "MASTER OF THE UNIVERSE" . La Adventure international sta infatti collaborando per realizzare una vera adventure che dovrebbe uscire in concomitanza con un classico ARCADE, nei quali HE-MAN, BATTLECAT e SKELETON la dovrebbero fare da padroni.
Non a caso la US GOLD, dopo aver annunciato questo ambizioso progetto,si è dichiarata "MASTER OF COMPUTER SOFTWARE".

*

L'Activision ha annunciato una prossima creazione tratta direttamente dall'ultima fatica di Steven Spielberg , "GROSSO GUAIO A CHINATOWN" (Big Trouble in little China),interpretato da Ken Russell , (1897 Escape from N.Y.).
Inoltre notizie attendibili ci informano al riguardo di simili progetti per quanto riguarda le pellicole Labyrinth con David Bowie e Howard il Papero.

120 D

ANCHE PER COMMODORE

Anche la 120D
come tutte le stampanti
CITIZEN è garantita
DUE ANNI

CITIZEN 120 D

Nuova 'piccola' della Citizen, questa stampante offre una velocità di 120 cps NLQ 25 cps, output su 80 colonne, nonchè un'alimentazione a trattore e a frizione.
Può essere collegata con un'Interfaccia Parallela Standard RS 232C (opzionale) e viene garantita per due anni.

Il costo, davvero conveniente, fa di questo nuovo prodotto Citizen un ottimo strumento di lavoro, dedicato alla grande schiera di amatori e piccoli utenti.
Per informazioni e vendite :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL ,Via E. Bellani n. 3 - 20124 Milano

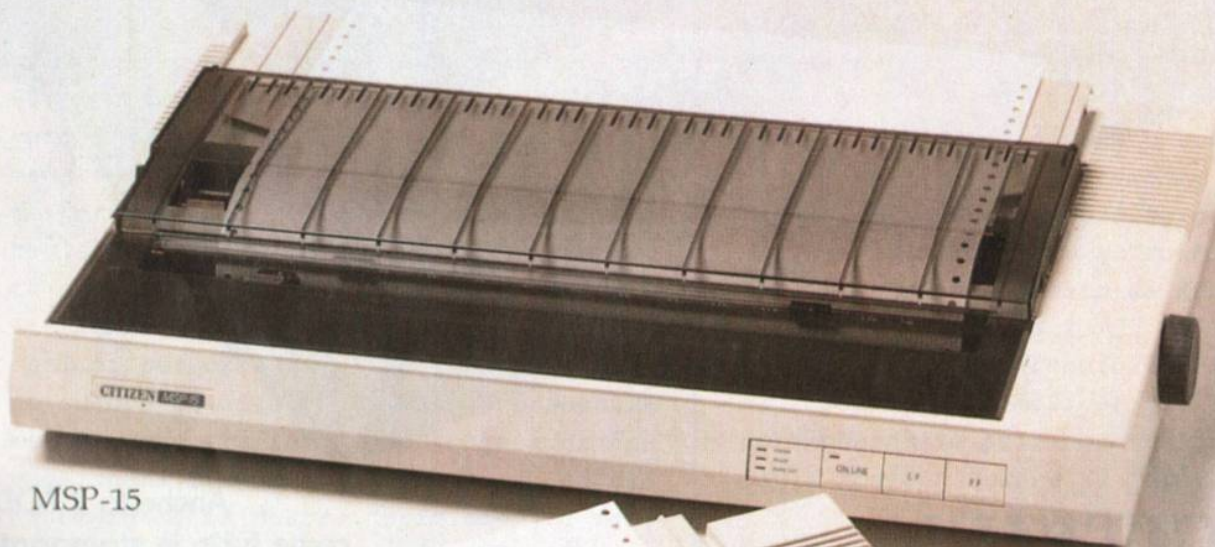
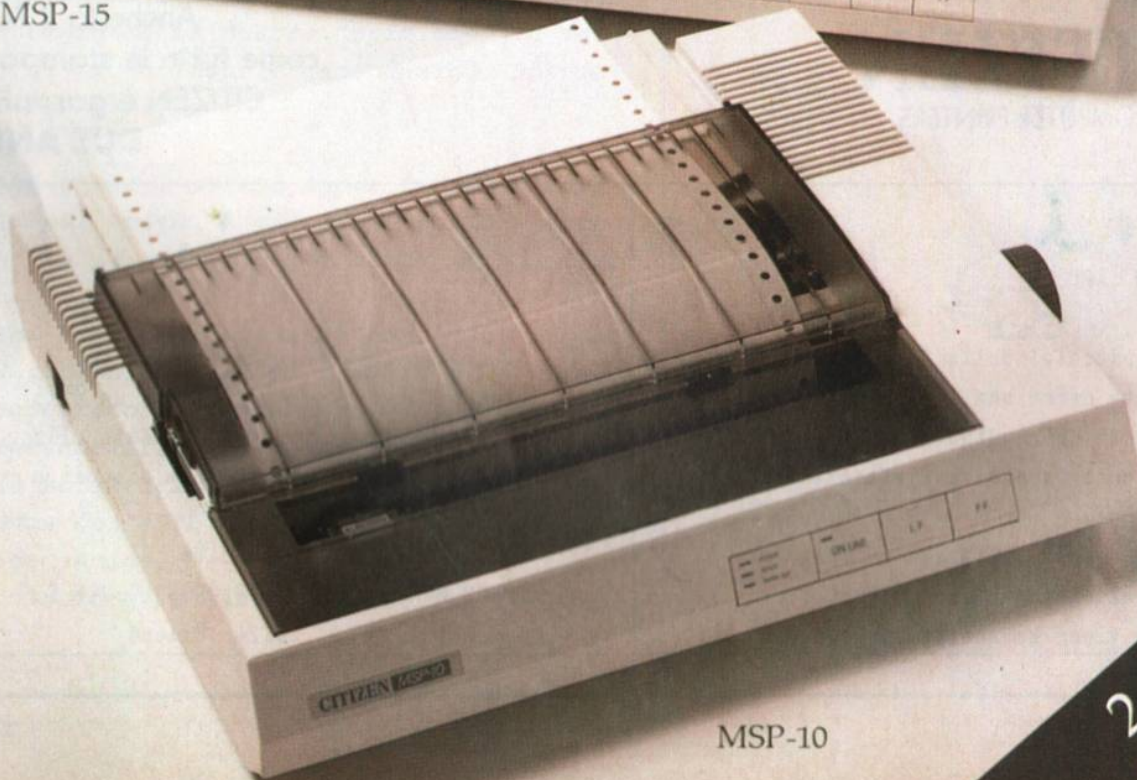
INFORMAZIONI TECNICHE

STAMPANTI A MATRICE DI PUNTI

MSP-10 ED MSP-15 160/40 cps

Veloce e Flessibile
Elegante e Facile da Usare
Ottimo Rapporto Prezzo/Prestazioni

Le stampanti di precisione a matrice di punti Citizen MSP-10 e MSP-15 sono state progettate e costruite con quell'attenzione al dettaglio che vi potete aspettare dal piu' importante costruttore mondiale di orologi.
Con lo stile necessario per poter essere inserita in ogni ambiente. Con la Flessibilita' necessaria per lavorare nel modo desiderato. Accuratamente progettata per consentire una grande semplicita' d'uso unita ad una bassa rumorosita'. E con la qualita' e l'affidabilita' che supporta una caratteristica unica in questo settore: 2 anni di garanzia totale Citizen.

Alta Velocita' di Uscita: 160 cps
Eccellente Qualita' Corrispondenza NLQ: 40 cps
Compatibilita' Totale con IBM* ed Epson**
Capacita' Totale di Stampa Grafica a Punti

MSP-15

MSP-10

2 ANNI DI GARANZIA

MSP-10 ed MSP-15
SPECIFICHE TECNICHE

	MSP-10	MSP-15
○ **Testina di Stampa** (Sostituibile dall'utente)		
○ **Velocita' di Stampa**		
Modo Standard	160	
Modo Qualita' Lettera NLQ	40	
Durata Prevista (Caratteri)	100 milioni	
○ **Metodo di Stampa** Direzione di Stampa		
Bidirezionale in Modo Testo	Standard	
Unidirezionale in Grafica a Punti	Standard	
Ricerca Logica	Standard	
○ **Dimensione di stampa** (Mass. Car. per Riga/Car. per Pollice)		
PICA	80/10	136/10
Espanso	40/ 5	68/ 5
Compresso	136/17	231/17
Compresso/Expanso	68/8.5	116/8.5
ELITE	96/12	163/12
Espanso	48/ 6	81/ 6
○ **Matrice di Stampa** (Verticale x Orizzontale)		
Standard	9 x 9	
Punti Discendenti	8. vo e 9. no Ago	
Modo a Doppia Densita'	9 x 9	
Modo Evidenziato	9 x 18	
Modo Evidenziato ed a Doppia Densita'	9 x 18	
Caratteri Grafici	8 x 6	
○ **Risoluzione Grafica** Modo Grafico ad 8 Aghi (PpP Punti per Pollice)		
Densita' Normale	60 PpP	
Densita' Doppia	120 PpP	
Doppia Velocita' Doppia Densita'	120 PpP	
Quadrupla Densita'	240 PpP	
Grafica CRT	80 PpP	
Grafica II CRT	90 PpP	
Grafica Plotter	72 PpP	
Grafica II Plotter	144 PpP	
Modo Grafico a 9 Aghi Densita' Normale	Standard	
Densita' Doppia	Standard	
○ **Set di Caratteri** ASCII Standard	96	
ASCII Inclinato	96	
Internazionale Standard	32 (11 sets)	
Internazionale Inclinato	32 (11 sets)	
Modo Grafico Standard	32	
Modo Grafico IBM	32	
Modo Sopra/Sottoscritto	Tutti i caratteri	
Modo Qualita' Lettera	Standard	

	MSP-10	MSP-15
○ **Manipolazione Carta**		
Avanzamento Carta	Trattore a spinta Rullo Rotante	
Velocita' Avanzamento Carta (PpS Pollici per Secondo)	2 PpS	
Inversione Avanzamento Carta	Standard	
Spaziatura di Riga (Pollici)	1/6, 1/8, 7/72 n/144, n/216, n/72	
Carta a modulo Continuo (Pollici)	4-10"	4-16"
Carta Perforata	4-10"	4-15"
Copie	1 + 2	
Spessore Carta	0.06 – 0.3 mm	
○ **Nastro Inchiostrato** Tipo	Cartuccia	
Durata (Caratteri)	4 milioni	
○ **Interfaccia** Tipo Centronics 8-bit Parallelo	Standard	
RS-232C Seriale	Opzionale	
Buffer Dati di Ingresso Std./Opz.	1K/8K	
○ **Compatibilita' Codici di Controllo**	Epson, IBM Selezionabile con Dip-Switch	
○ **Condizioni Ambientali** Temperatura di Funzionamento	da 5 a 35 gradi C	
Umidita' di Funzionamento (Senza condensa)	dal 10 all'80%	
○ **Alimentazione** Tensione	180 – 264 V c.a.	
Corrente Assorbita/Frequenza	0.5A/49.5 – 60.5Hz	
Potenza Assorbita	90 VA	
○ **Stampa Self-Test**	1. Tutti i Caratteri della ROM 2. Bytes in Formato Esadecimale	
○ **Affidabilita' MTBF** (Escluso Testina di stampa)	5000 ore/ciclo utile 25% Densita' di stampa 30%	
○ **Dimensioni (mm)** Larg.	403	575
Prof.	344	354
Alt.	90	90
○ **Peso (Kg)**	5.0	7.0
○ **Altre Caratteristiche**	Stampa Invertita B/N Trattore a Spinta Incorporato Sensore di Fine Carta	

Citizen Europe Limited
Wellington House, 4/10 Cowley Road, Uxbridge, Middlesex UB8 2XW.
Telephone: 0895 72621

CIBÌ E CIBIEMME

In un periodo in cui la televisione impera, mi sembra doveroso ricordarne il 'parente povero' ovvero la radio.
E pensare che tramite la radio si è avuta l'opportunità di inviare immagini televisive.
Le trasmissioni radiofoniche , relegate nel pensiero comune al ruolo di comprimarie di quelle televisive, sono da considerarsi invece indispensabili soprattutto per la vasta gamma di servizi che svolgono, sia civile che militare.
Fra i diversi sistemi di collegamento radio un posto di tutto rispetto è occupato dalle telescriventi (rtty sta per radioteletype).
Mediante questo tipo di trasmissioni vengono scambiati quotidianamente migliaia di messaggi di ogni genere e in questo modo lavorano le agenzie di stampa di tutto il mondo,fra queste l'Ansa italiana,la Tass sovietica e la Associated Press inglese.
Il segnale radio che si può ascoltare assomiglia alla telegrafia,ma il sistema è totalmente diverso.
Innanzi tutto per convenzione si è stabilito di utilizzare un codice particolare denominato Baudot dove con 5 bit si possono codificare tutti i caratteri alfanumerici. Il formato di trasmissione risulta composto da 1 bit di start seguito da 5 bit corrispondenti al carattere da inviare e un bit di stop,quindi pur se il Baudot è un codice a 5 bit ne occorrono in pratica 7 per il suo utilizzo.
Viene anche utilizzato il codice Ascii a 7 bit più uno di start e uno di stop che pur consentendo un set di caratteri più vasto con i suoi 7 bit,tuttavia risulta più lento in quanto ogni carattere è più lungo da trasmettere.
La trasmissione rtty fino a qualche tempo fa veniva effettuata mediante telescriventi meccaniche, del tutto simili a grosse macchine da scrivere.
Ad ogni tasto premuto sulla tastiera, l'hardware (meccanico) provvedeva ad emettere impulsi elettrici secondo il codice prescelto e tramite un modem venivano trasformati in due note a frequenza audio chiamate mark e space che il trasmettitore provvedeva poi ad inviare nell'etere.
La ricezione avveniva nel modo inverso sino al modem che trasformava le due note di mark e space in una sequenza di tensioni nulle o positive che venivano decodificate ed inviate ad una stampante dove il messaggio appariva in chiaro
Gli inconvenienti maggiori di questo tipo di comunicazioni radio risiedeva nel rumore non indifferente dell'hardware e nell'ingombro dello stesso,che a livello hobbistico non erano certo la felicità dei familiari.
Non ultimo ed importante punto era che la telescrivente serviva solo a quello per cui era stata costruita.
Oggi,grazie al computer, si può anche passare la notte a ricevere le comunicazioni rtty provenienti da tutto il mondo,con buona pace di tutto il vicinato.
La ricezione delle agenzie di stampa è forse una delle possibilità più interessanti offertaci da una radio ed un computer.
Si possono ricevere in anteprima notizie che potremo trovare sui quotidiani i giorni seguenti,altre invece che non troveremo mai,anche se interessanti,poichè ogni giornale,per ragioni di spazio od altro deve operare una certa selezione.
Pensare ad esempio di poter leggere le notizie della Tass sovietica e dell' agenzia svedese sulla contaminazione nucleare e rendersi conto mediante un confronto con la stampa di casa nostra della correttezza o meno dell'informazione è una gran cosa.
Lo stesso discorso vale anche per l'a-

genzia libica Jana di Gheddafi.
Sempre a proposito di telescriventi, vengono effettuati abitualmente collegamenti tra radioamatori di tutto il mondo e potrebbe essere un motivo di svago per i nostri cb.
Per quanto riguarda il software, ne esiste di veramente sofisticato che permette di utilizzare addirittura il computer e la radio ricetrasmittente come una segreteria (radio) telefonica dove si ricevono ed inviano messaggi senza la presenza dell'operatore ed ogni corrispondente potrà lasciare messaggi,leggere quelli a lui destinati e/o cancellarli, e scusate se è poco.
Per tutto ciò servono solo tre cose: una radio,un computer e un ottimo software.
L'interfacciamento avviene tramite modem per quei computer dove non è possibile il collegamento diretto con la radio.
La ricezione avviene senza alcuna modifica tramite la presa cuffia e se si possiede una trasmittente utilizzeremo anche la presa microfonica.
Per quanto mi riguarda utilizzo diversi tipi di radio sia riceventi che trasmittenti, un commodore 128 con drive e stampante e come software trovo nel COM- IN un supporto ottimo a questo hobby in quanto oltre alla gestione del drive e della stampante questo software prevede anche l'opzione mailbox oltre a tante altre comunque interessanti.
Per chi vuole passare un po' di tempo ad ascoltare il mondo non c'è che l'imbarazzo della scelta.
In ogni caso chi si avvicina a questo hobby deve sempre ricordare le due principali frequenze internazionali di soccorso che sono :
500 Khz in telegrafica 2182 in fonia
Ultimando queste righe sto ricevendo notizie dell'agenzia italiana ANSA di cui vi propongo uno stralcio.
Per ragioni di spazio ho cercato di descrivere sinteticamente cosa è la rtty e quindi dare a chi ancora non ci aveva pensato l'idea per un ulteriore utilizzo del computer.

zczc110/20 1455 b est r32 r20 r17 r13 ry
atlantis (Piero Palmeri) (ansa)
-rome, oct 29 - the new atlantis,francis bacon's imaginary city, has taken a physical form in venice,in the sagredo palace,on the grand canal. it is an exhibit of contemporary electronic music,a bi-annual manifestation that has opened this month......
(Roma, 29 ottobre. La Nuova Atlantide , città immaginaria di Francis Bacon , ha preso forma a Venezia, a Palazzo Sagredo sul Canal Grande. E' una mostra di musica elettronica contemporanea,una manifestazione biennale che è stata aperta questo mese.....)

Angelo Riccomini IK2GXX

CARTRIDGE TEST

Abbiamo pensato di proporvi , in tema di regali dato l'arrivo delle feste natalizie, una prova interessante sulle migliori cartucce in commercio per il trasferimento dei lunghissimi programmi da cassetta a disco.
Le cartucce che abbiamo voluto provare per voi sono : ISEPIC, FINAL CARTRIDGE , FREEZE, HACKER e TRANSFER ultimo arrivo in casa Domus.
Le varie cartucce vengono commercializzate nel seguente modo :
ISEPIC : cartuccia più software
FINAL CARTRIDGE : cartuccia
FREEZE : cartuccia
HACKER : cartuccia
TRANSFER : cartuccia più software
Iniziamo a elencare singolarmente le caratteristiche delle cartucce su elencate
ISEPIC : è costituita da due elementi: una cartuccia,che rappresenta un'espansione esterna e un programma che si carica da disco.
La cartuccia esternamente è dotata di interruttore con il quale si inserisce il sistema che opererà sul programma.
Una volta caricato il programma ISEPIC apparirà un menù nel quale sono elencate le opzioni per poter preparare un disco dove verrà salvato il programma.
Per abbreviare il tutto e per renderlo più semplice l'Isepic nel momento che voi riterrete più opportuno trasporta il programma in tanti piccoli pezzi (65 blocchi ognuno) leggibili tramite l'opzione RUN PROG' e conseguentemente in due file che si potranno leggere autonomamente e cioè anche senza l'utilizzo del programma e della cartuccia Isepic.
E' da far notare che all'interno del programma Isepic si trova anche un ottimo monitor con il quale potrete addentrarvi nel mondo del linguaggio macchina.
Durante l'utilizzo abbiamo notato una certa lentezza e laboriosità nella fase di preparazione del disco lavoro e del compattamento dei files (in opzione BREAKING).
Nonostante ciò è consigliabile l' acquisto di questa cartuccia in quanto oltre ad operare il trasferimento, costituisce un valido strumento per l'apprendimento della struttura di un programma; peccato però che il manuale di istruzioni non contenga una guida appropriata per l'uso del monitor.
Anche se nato prima dell'arrivo del Commodore 128 riesce ad essere compatibile con lo stesso al 70%.
THE FINAL CARTRIDGE : è una cartuccia della serie tutto compreso,dal facile utilizzo e la sua versatilità la si può notare in parecchie occasioni.
Come caratteristiche unisce al trasferimento dei programmi un ottimo monitor,la copia della pagina grafica con trasferimento immediato della stessa su stampante (hardcopy del video) e dulcis in fundo un aiuto nella programmazione in linguaggio basic.
Tornando,però al trasporto dei programmi da nastro a disco bisogna ammettere che, quando troppo si vuole ottenere poco si stringe,infatti nonostante la facilità d'uso non riesce troppo spesso ad ottenere dei buoni risultati.
Inoltre i files creati sono solo ed esclusivamente caricati dalla suddetta cartuccia tramite il velocizzatore corredato che riesce a caricare più velocemente il programma. Non è compatibile con il C 128.
FREEZE : la cartuccia in questione non è corredata di nessun software su disco

ed è adibita esclusivamente al trasporto dei programmi.
Una volta inserita nella porta espansione (con la raccomandazione di fare gli inserimenti delle cartucce sempre a computer spento) appare sullo schermo il menù della cartuccia : poche sono le cose da fare e una volta caricato il programma con la semplice pressione del reset seguito dall'opzione prescelta si ottiene un ottimo risultato.
L'unico neo è rappresentato dal fatto che il programma così salvato è costituito da diversi files (precisamente 6), in poche parole se un programma è costituito da 100 blocchi,una volta trattato con il Freeze risulta essere di circa 140 blocchi. E' compatibile con il C 128 al 65%, in quanto gli ultimi modelli dotati della tastiera italiana, non permettono alla cartuccia di poter operare.
Come opzioni permette anche di poter trasportare da disco a nastro senza l'uso di ulteriore software.
HACKER : è molto simile alla precedente cartuccia,si differenzia solo per l'adozione di un monitor con non molte opzioni e per la caratteristica scomoda di trasportare su più files e talvolta raddoppiando la lunghezza effettiva del programma (un programma di 100 blocchi una volta trasportato risulta essere di 220 blocchi circa).
TRANSFER : ci è sembrato più giusto lasciare per ultima questa cartuccia in quanto ultima arrivata,ma non per questo indegna di essere trattata.
A differenza delle ultime tre cartucce trattate, come la prima adotta il sistema con caricamento del programma da disco.
Utilizza tre sistemi operativi diversi per operare sul trasporto del programma: transfer 2.7, 2.7D, 2.8.
Questi si vanno a situare in diverse locazioni di memoria per poter ottenere il massimo di trasportabilità.
Ha un velocizzatore software per potere caricare i suoi programmi più velocemente e ha una memoria molto capiente per poter sfruttare al massimo le sue qualità. E' corredata di un controllo allineamento testina,di un copy file e può ritrasportare il programma su nastro.
Bisogna aggiungere che è la prima e unica ad accorciare e non ad allungare il programma, infatti prima che avvenga il salvataggio questa,con una routine interna automaticamente comprime e ottimizza il programma (pulisce il programma da eventuali scorie che sono inutili al buon svolgimento).
Compatibilità al 100% con il 128 e 128D.
Nel provare queste cartucce si è anche constatato che tutte si accomunano solo per la facilità con la quale, con il semplice azionamento di un tasto o di una levetta, riescono a trasportare tutti i programmi o quasi.

CITIZEN 120D & superscript

In questo numero vogliamo proporvi una "utilità didattica" : l'impiego della CITIZEN 120D con il SUPERSCRIPT per il C64
La versatilità per questa stampante poco costosa,funzionale e pratica,permette di pensare a un suo possibile utilizzo non solo per il normale word processing e per la grafica in bianco e nero,ma anche per stampare il giornale di classe o di istituto, locandine e /o avvisi speciali etc., poichè la varietà degli stili che si possono ottenere è davvero notevole e la qualità di stampa non ha nulla da invidiare a periferiche ben più costose.
E' necessario, naturalmente, procurarsi oltre che l'interfaccia centronics anche quella seriale CBM che è opzionale.
Per lo scopo indicato abbiamo preparato il SUPERSCRIPT che ci sembra ancora oggi il word processing più funzionale e versatile tra quelli dedicati al C=64 e inoltre consente di accedere ai files EASY SCRIPT.
Le modifiche da apportare sono molto semplici :
1) caricare il SUPERSCRIPT
2) caricare il file "cbm dot matrix" e modificare i codici esattamente come indicato più sotto
3) salvare (sostituire il precedente) il file modificato
4) caricare il file "Defaults" e modificarlo come viene proposto più sotto, salvarlo (sostituire il precedente) e cancellare l'area di lavoro
5) premere f1 e poi di seguito "P", "I", "P" e alla richiesta del computer battere "DEFAULTS" seguendo poi le istruzioni video successive.
Il SUPERSCRIPT è pronto così a lavorare per voi con una facilità e agilità di comandi che programmi più complessi, anche per sistemi superiori,certamente non possiedono: basta premere "RUN/STOP" e, dopo, la lettera o il numero che corrisponde al comando desiderato.
Ovviamente la nostra proposta mira soprattutto a fornirvi uno strumento di "pronto uso" per i comandi di più frequente impiego.
Ciò che non vi si trova è reperibile nel manuale originale, comunque necessario.

Caricare in memoria il file "cbm dot matrix" e apportare le modifiche (codici) sottoesposte :

```
.cm cbm dot matrix mps 801.802.803 etc

Your printer has been defined as :■ sk2
CBM Dot matrix■sk2
Press the space bar to continue■sk13
■pd
40:   textwidth or editing screen
4:    Unit number of printer 0 for centronics 2 for rs232 4+ for serial
255:  secondary address for normal printing. 255 = none
5:    data bits and stop bits for rs232
6:    baud
1:    parity
0:    1 if linefeeds required 0 if not
1:    1 if cbm codes required 0 if not
1:    1 if 'cursor down mode' 0 if not
0:    1 if diablo codes 0 if other
0:    1 if spinwriter codes 0 if other
1:    1 if enhance on makes character double 0 if not
0:    1 if printer can do bold by backspacing 0 if not
0:    1 if printer can do shadow by moving 1/120th inch 0 if not
0:    1 if printer can underline by backspace underline 0 if not
0:    number of extra character prints when bold in effect
1:    1 if features below described in cbm code
```

```
27,45,1:        Underline    on    (reverse field)
27,69:          Bold         on
18:             Shadow       on
27,15:          Condense     on
27,87,1:        Enhance      on
27,83,0:        Superscript  on
27,83,1:        Subscript    on
27,45,0:        Underline    off
27,70:          Bold         off
146:            Shadow       off
27,18:          Condense     off
27,87,0:        Enhance      off
27,84:          Superscript  off
27,84:          Subscript    off
27,120,0:       feature 1    DP     on
27,120,1:       feature 2    DP     off
27,83,1:        feature 3    sub. on
27,84:          feature 4    sub. off
27,104:         feature 5    vert/en/on
27,117:         feature 6     "/enl/off
27,77:          feature 7   elite  on
27,80:          feature 8   elite  off
27,52:          feature 9   italics on
27,53:          feature 0   italics off
:               set 8
:               set 10
:               set 12
:               set 15
:               set 20
:               set 4          Lines/Inch
:               set 6          Lines/Inch
27,10:          set 8          Lines/Inch
:               set 12         Lines/Inch
:                                Printer initialise sequence (user char to pound)
```

Questo è il file "DEFAULTS" con le proposte di nuovi comandi (cfr. TAVOLA DEI COMANDI più sotto) :

```
.lm5:rm75:pl56:cl10:tm8:bm8:li6:sp0:of0

* p=/pp
* o=/pwp
* 0=/plp
* \=/pfwp
* b=/ab
* f=/dr
* m=/am
* t=/at
* y=/ac
* n=/lscs:
* H=/lsce
* e=/ea
* x=/er
* l=/el
* k=/eb
* i=/ai
* a=^b

* z=^g
* c=/gu
* v=/gd
* s=/df
* g=/dl
* d=/dd
* *=/sc
* 1=/ff1
* !=/ff2
* 2=/fcs
* "=/fce
* 3=/f2s
* #=/f2e
* 4=/fes
* $=/fee
* 5=/ff5
* %=/ff6

* 6=/ff5/fcs
* &=/ff5/fce
* 7=/ff7
* '=/ff8
* 8=/ff9/ff7
* (=/ff8/ff0
* 9=/ff9
* )=/ff0
* +=/f1s
* +=/f1e
* -=/fus
* i=/fue
* @=/duo
* q=/fbs
* Q=/fbe
* w=/fss
* W=/fse
* lk:cbm dot matrix
```

TAVOLA DEI COMANDI

CARATTERI STAMPA (corrisponde al nuovo set di comandi del file "DEFAULTS")

1 : Data Processing ("off" = SHIFT + 1)

2 : condensato ("off" = SHIFT + 2, etc...)

3 : subscript

4 : espanso

5 : espanso verticale

6 : sub/condensato

7 : elite

8 : *elite italico*

9 : *pica italico*

+ : superscript (esponente)

– : underline

q : **bold**

w : reverse (=shadow)

CANCELLARE

E : erase all

X : erase REST

K : erase block

L : erase line

CTRL + D : erase word

CTRL + T : erase texv dx del CRSR

INSERT

I : insert line

CTRL + V : INSERT mode

BLOCK * FORMAT

B : definisce Block
M : block Move
R : block Repeat
T : definisce Table
H : centramento (end = shifted)
Y : case B (prima occorre definire un Block)
CTRL + N : new line
CTRL + F : case (maiuscolo/minusc.)
CTRL + X : reformat documenti (wwrap)
CTRL + Z : reformat paragraf (wwrap)

STAMPA

P : stampa in modo continuo
O : stampa pag. per pag.
Ø : stampa linked files
/ : stampa dalla pagina n

SPOSTARSI SUL TESTO

A : go inizio
Z : go fine
C : go up di una schermata
V : go down di una schermata
CTRL + O : par. precedente
CTRL + P : par. successivo
CTRL + W : parola precedente
CTRL + E : parola successiva

DISCO FILE

S : save
F : replace
G : load
D : directory
O : comandi a disco

ESEMPI DI STAMPA

La VdT.come qualsiasi processo di valutazione. si colloca
in un contesto sistemico i cui nodi centrali sono: la
scuola.l ospedale.la struttura medica.quella...(DF)

La VdT,come qualsiasi processo di valutazione, si colloca
in un contesto sistemico i cui nodi centrali sono: la
scuola,l'ospedale,la struttura medica,quella...(condensato)

La VdT.come qualsiasi processo di valutazione, si colloca
in un contesto sistemico i cui nodi centrali sono: la
scuola,l'ospedale,la struttura medica,quella...(subscript)

La VdT,come qualsiasi
processo di valutazione, si
colloca in un contesto
sistemico i cui nodi centrali
sono: la scuola,l'ospedale,la
struttura
medica,quella...(espanso)

La VdT,come qualsiasi processo di valutazione, si colloca
in un contesto sistemico i cui nodi centrali sono: la
scuola,l'ospedale,la struttura medica,quella...(espanso
verticale)

La VdT,come qualsiasi processo di valutazione, si colloca
in un contesto sistemico i cui nodi centrali sono: la
scuola,l'ospedale,la struttura medica,quella...(subscript
condensato)

La H^2O come qualsiasi processo di valutazione, si colloca
in un contesto sistemico i cui nodi centrali sono: la
scuola,l'ospedale,la struttura medica,quella...(pica
italico)•

<u>La VdT,come qualsiasi processo di valutazione, si colloca
in un contesto sistemico i cui nodi centrali sono: la
scuola,l'ospedale,la struttura
medica,quella...(sottolineato)</u>

**La VdT,come qualsiasi processo di valutazione, si colloca
in un contesto sistemico i cui nodi centrali sono: la
scuola,l'ospedale,la struttura medica,quella...(bold=
neretto)**

LA VDT,COME QUALSIASI PROCESSO DI VALUTAZIONE, SI COLLOCA
IN UN CONTESTO SISTEMICO I CUI NODI CENTRALI SONO: LA
SCUOLA,L'OSPEDALE,LA STRUTTURA MEDICA,QUELLA...(reverse=
neSativo)

SOFTWARE DICTIONARY

La descrizione di un programma , specialmente per programmi di qualità , è molto importante per un utente di computer.

Ebbene, periodicamente, questa rubrica tratterà dei programmi che saranno ritenuti più interessanti riportandone le caratteristiche fondamentali.

Verranno presi in considerazione programmi appartenenti a diverse categorie :gestionali, utility, grafica, games, strategia e simulazione, adventures etc..

Per ogni categoria verranno descritti alcuni programmi e, per ciascuno di essi, verrà innanzitutto riportato il titolo e la casa produttrice per facilitare,ovviamente l'acquisto del programma a chi ne fosse interessato.

Inoltre verrà indicata la configurazione necessaria per poter utilizzare il programma (drive o registratore, stampante, monitor, joystick, pad etc.) affinchè lo eventuale acquirente non si ritrovi con sgradite sorprese solo dopo l'acquisto.

Infine, come si è detto, verranno riportati i risultati ottenuti da esperti durante la prova pratica dei vari programmi.

Questo è tutto : buona lettura !

games — GUALTIERI & BIRAGHI

ADVENTURES — SAVITRI RICCARDI

GRAPHIC & Music — SCHIAVON CESARE

STRATEGIES — EMMEPI

Didactics — AL KUWARIZMI '86

in collaborazione con la DOMUS HARDWARE & SOFTWARE SRL (MILANO)

games

Titolo : **WORLD GAMES**
Editore : Epix
Configurazione : Disco

Ecco l'ultima produzione della Epix.

Dopo Summer Games I, II e Winter Games, non poteva mancare WORLD GAMES.

Mentre nei primi tre erano raggruppati sports aventi certe affinità tra loro, in WORLD GAMES ci sono le discipline più strane e disparate.

Vi potrete cimentare in Weight Lifting, Barrel Jumping, Cliff Diving, Slalom Skiing, Log Rolling, Bull Riding, Caber Toss e Sumo Wrestling.

Come nei suoi predecessori si può giocare fino a un massimo di 4 partecipanti, competendo in tutte in alcune o in una sola disciplina, con la possibilità di fare un po' di pratica.

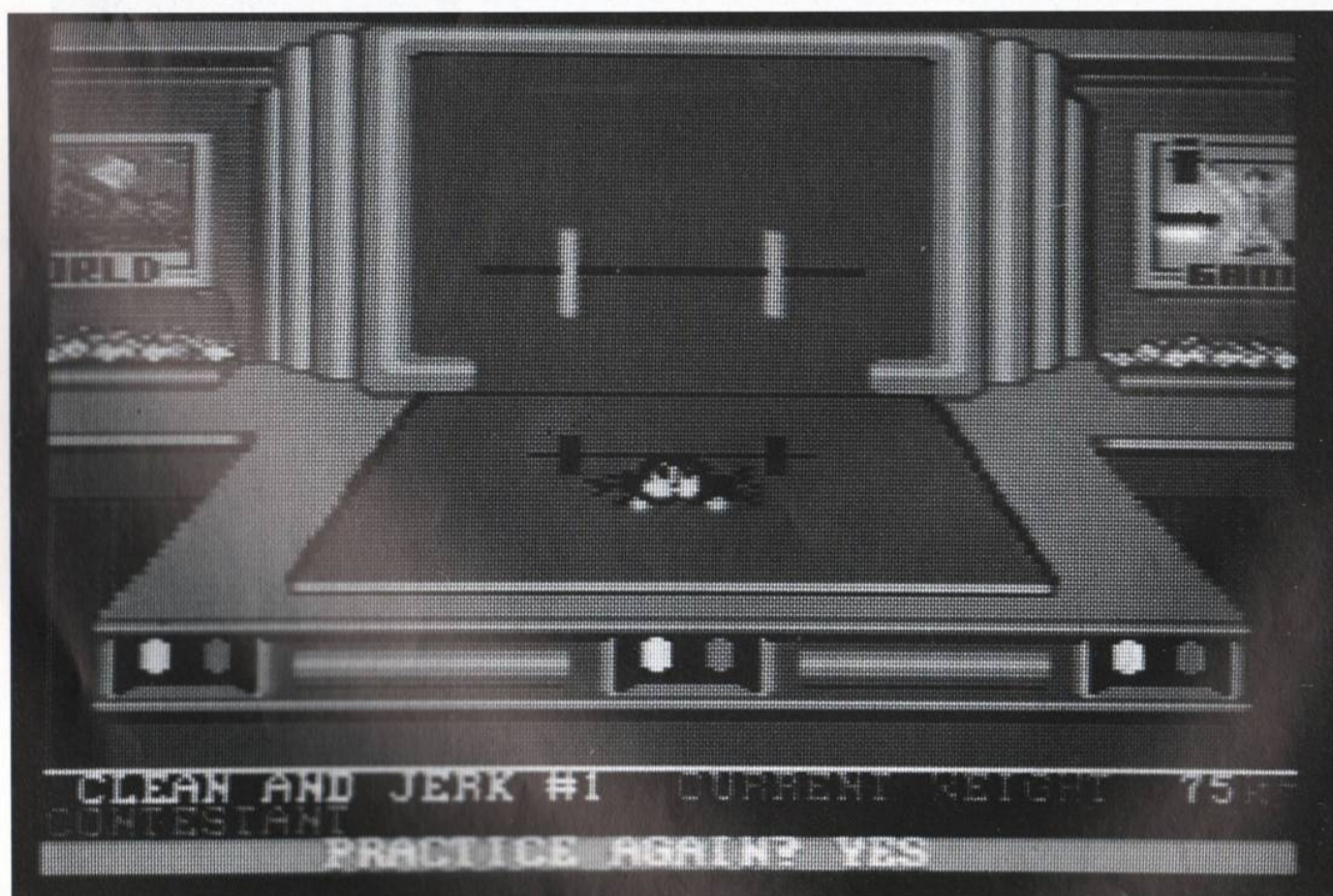
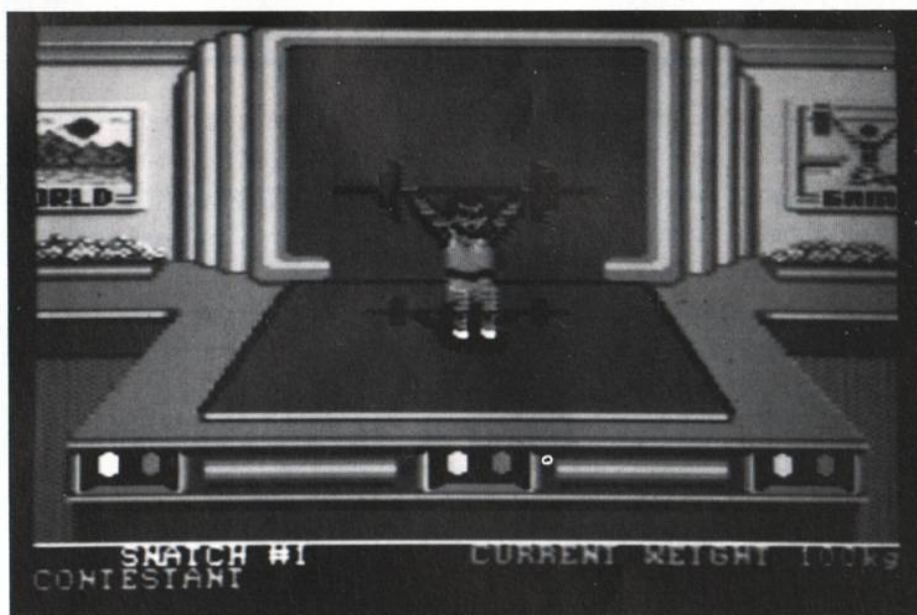
Sono contenute sul dischetto anche delle informazioni, che potete decidere di far caricare o meno prima di ogni gioco grazie all'opzione "Include Travelogue".

Qui di seguito vi riporto comunque una sintesi gioco per gioco di tali informazioni.

Weight Lifting (Sollevamento Pesi.

Ci troviamo in Russia,patria di Leonid Zhabotinsky, che durante una competizione del 1960 sollevò in tre tentativi un totale di 1262 libbre (572, 4432 kg.).

Vi sono due discipline: "snatch" e "clean and jerk".

In questo sport, oltre alla forza, sono anche richiesti tempismo, capacità e determinazione : in pratica strategia e stile

Barrel Jumping (Salto dei barili)

E' questo uno sport nato in Germania circa trecento anni addietro,nel quale gli atleti si cimentano sul ghiaccio, pattini ai piedi,nel salto dei barili.

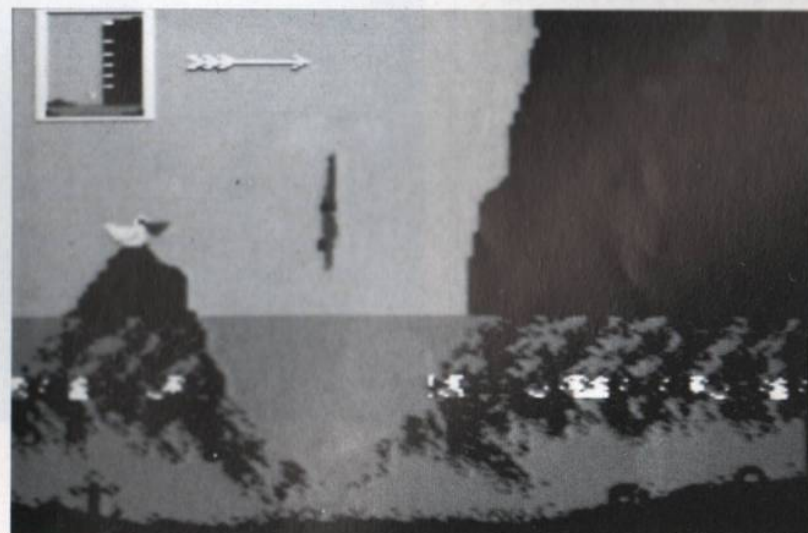
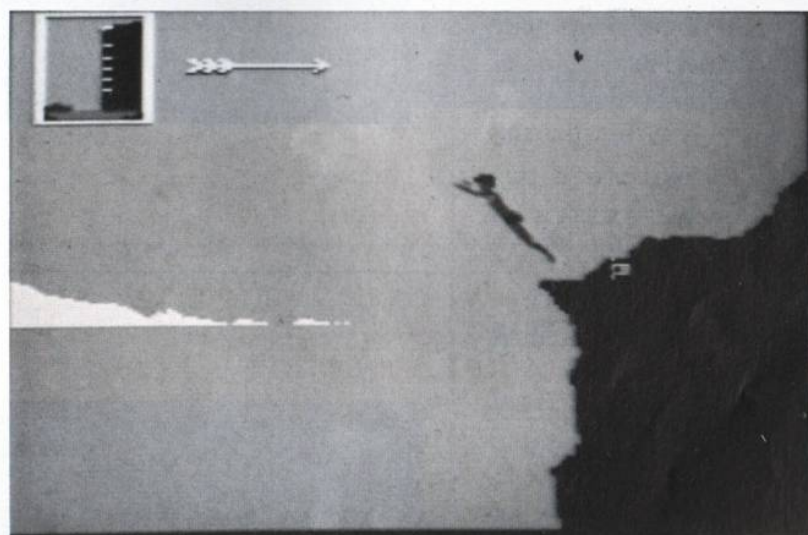
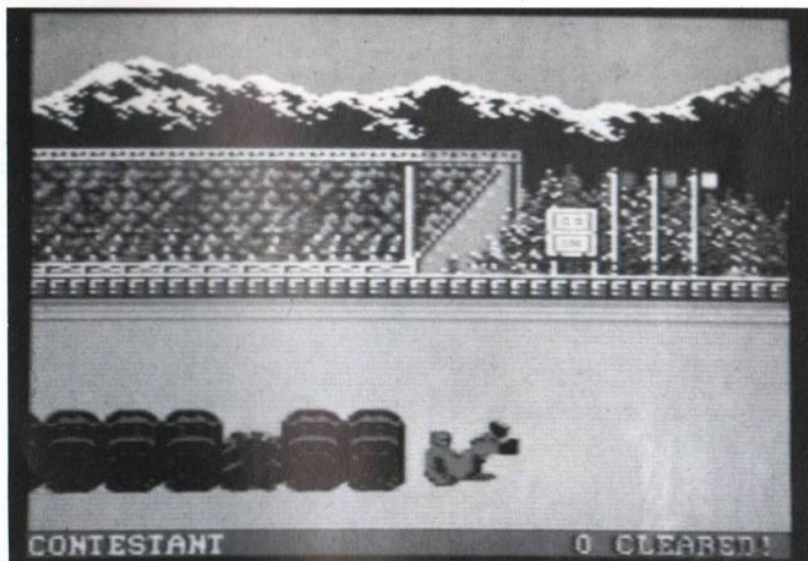
La loro velocità prima del salto è di circa 40m. p.h. (64.372 km/h) !!!

E' questa una disciplina piuttosto pericolosa , poichè se si cade sui barili ci si può fratturare qualche osso,o se si atterra male, si può rompere il ghiaccio e.... buon bagno.

Cliff Diving (Tuffo dal dirupo)

Non avete mai pensato a quanto sarebbe bello ed emozionante tuffarsi dal Quebrada, il famosissimo dirupo sul mare vicino ad Acapulco ?

Bene, WORLD GAMES vi dà questa possibilità standovene tranquillamente seduti davanti al vostro amatissimo Commodore 64.

Fate attenzione a non sbattere contro le rocce o sul fondale, e a entrare bene in acqua,se no .. ...beh, le conseguenze le lascio scoprire a voi.

Slalom Skiing (Slalom sugli sci)

Per questo evento ci ritroviamo a Chamonix,Francia,dove venne disputata la prima Olimpiade Invernale nel 1924.

Questa specialità venne inventata in Norvegia molti secoli fa, ed è spettacolare e avvincente a tal punto che viene considerata una delle maggiori attrazioni sulla neve.

La velocità media degli sciatori supera difficilmente le 25 m.p.h. (40, 2325 km/h),ma state pur certi che è lo stesso un bell'andare!!!

Log Rolling (Tronchi Rotolanti)

Questo è uno sport nato dalla rivalità,tramutatasi poi in una vera e propria competizione senza esclusione di colpi,di due boscaioli del Canada intorno al 1840.

Questi due,per aggiudicarsi un tronco , iniziarono a farlo girare in un senso e nell'altro,camminandoci sopra,finchè l'avversario cadde nell'acqua

Ai giorni nostri è uno dei passatempi più amati dai boscaioli di tutto il mondo.

Bull Riding (Cavalcata del Toro)

Eccoci trasportati nel West, in una delle discipline più pericolose che si disputano durante i rodei.

Bisogna "cavalcare" un toro del peso di 2000 libbre (907,200 kg) e più, cercando di rimanervi in groppa il più a lungo possibile.

Fate molta attenzione alle cornate che sono tutt'altro che piacevoli e innocue.

Caber Toss (Lancio del Tronco)

Questo sport arriva dritto dritto dalla Scozia.

Attrezzo indispensabile è un palo di legno simile a quelli del telefono, della lunghezza di 19 piedi (5,7912 m.) e del peso di 120 libbre (54,432 kg).

Scopo della competizione è di lanciare il palo, dopo una breve corsa, il più lontano possibile, stando però attenti a non farselo cadere addosso.

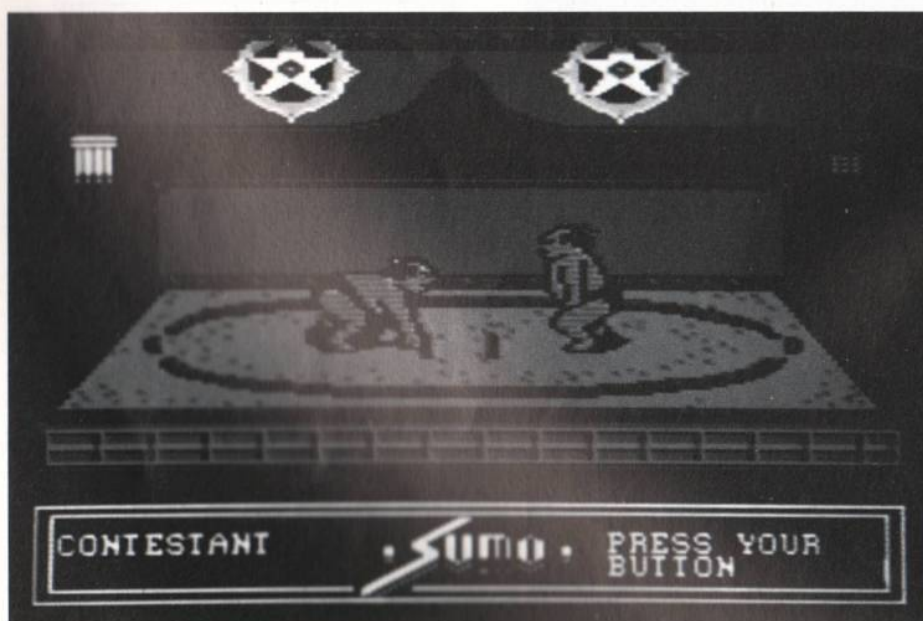
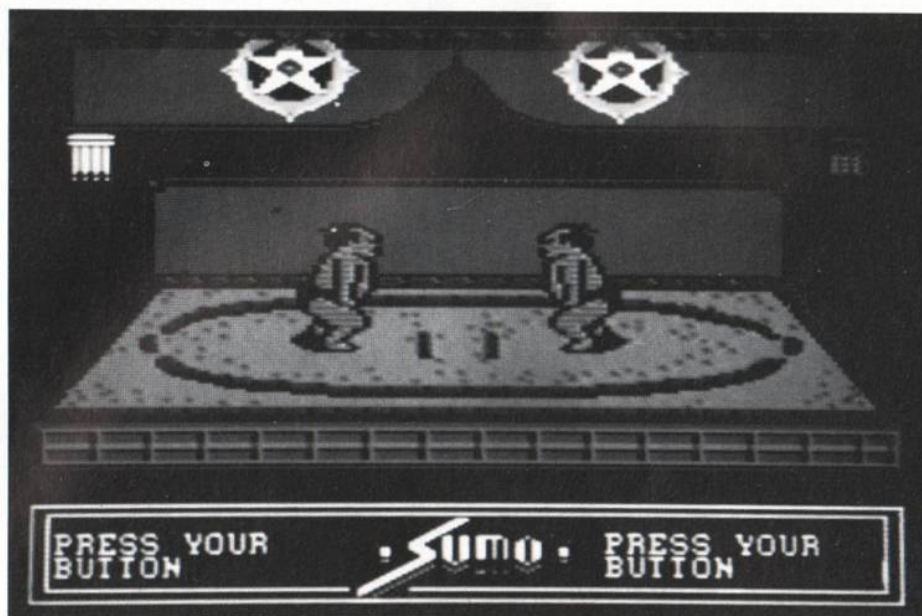
Sumo Wrestling (Lotta Sumo)

Sumo è un antico sport giapponese con molte tradizioni.

Due lottatori combattono sul ring cercando di atterrare o di buttar fuori dal campo l'avversario

Prima del match i due avversari saltano sul campo per purificarlo.

Si inizia questo sport all'età di tredici anni, avendo però un singolare e strano pregio : bisogna pesare almeno 160 libbre (72,576 kg).

I lottatori professionisti si aggirano sulle 400 libbre (181,440 kg)

Come avrete notato anche con questo gioco la ormai nota Epix ha voluto continuare una sua tradizione, ossia quella di avvicinare i possessori di un CBM 64,facendoli divertire, a discipline sportive più o meno conosciute,dando con WORLD GAMES un qualcosa in più : le informazioni più curiose riguardo a questi sports.

Cosa aspettate allora a procurarvi questo meraviglioso gioco e a cimentarvi da soli o con gli amici nelle competizioni più "strambe".

A.B.

games

Titolo : **CYBORG**
Editore : CRL
Configurazione : Disco/Nastro

Molto tempo fa, in un sistema solare lontano anni luce dal nostro,un battaglione di marines coloniali uscì vittorioso da un tremendo scontro con gli avamposti di una crudele razza aliena in via di espansione, ricacciandola negli spazi negli spazi profondi e sventando la minaccia di una possibile invasione del nostro pianeta.

Tutto ciò,purtroppo, fu possibile solo a patto di ingenti perdite da parte dei legionari spaziali terrestri che persero alcuni dei loro più valorosi guerrieri.

Durante gli inenarrabili scontri, combattuti a colpi di cannoni fotonici e laser ad impulsi,ci fu, in particolare,un uomo,il cui vero nome è ormai stato dimenticato nelle profondità dell'infinito,che tradito dal suo compagno di squadra , contrastò da solo l' avanzata aliena, permettendo l'arrivo del grosso del battaglione di marines.

La navetta da combattimento di questo intrepido guerriero stellare fu massacrata dai colpi delle cannoniere nemiche ed il suo occupante fu dilaniato dalle esplosioni dei proiettili ad impulsi che ne mutilarono orrendamente le carni.

Ancora e miracolosamente in vita,egli fu recuperato da una spedizione di soccorso della Gal-Corporation,che affiancava il contingente dei marines terrestri.

Per anni non si seppe più nulla di quel valoroso legionario,oggi è comparso CYBORG,un essere metà robot,che rivendica il fortunoso e leggendario passato di quell'eroe.

Il suo corpo, o almeno ciò che ne rimane,è stato innestato su un torace e uno scheletro quasi totalmente artificiale,prodotto delle avanzate e sofisticatissime tecnologie cibernetiche della suddetta Gal-Corporation.

Così,per risolvere un problema di importanza capitale che vede presentarsi,ancora una volta,la minaccia di un'invasione aliena ai danni del nostro pianeta,viene chiamato in causa questo potentissimo androide,dotato di un'incredibile forza fisica,derivata dal suo cuore nucleare.

Un grosso asteroide sta infatti per entrare in rotta di collisione con il nostro pianeta e la troupe di scienziati che è stata trasportata su di esso per intervenire direttamente al fine di sventare questo grande pericolo,ha cessato di comunicare con la terra,risultando dispersa nelle viscere del misterioso asteriode.

Il nostro CYBORG, automaticamente teletrasportato sul corpo celeste,sta, quindi,per inoltrarsi nelle buie e misteriose caverne dell'asteroide,pronto a sventare ogni minaccia e a risollevare le le sorti di questo enigma e dilemma stellare.

A questo punto entrate in scena voi, agguerriti combattenti videogiochistici, ansiosi di aiutare CYBORG, nella sua pericolosa missione.

All'interno del pietrone galattico infatti, si cela una potente astronave aliena appartenente al misterioso quanto temibile Mandroid , essere di chiare origini cibernetiche che si vuole impadronire del nostro povero pianeta.

CYBORG deve quindi svolgere un ruolo decisivo nel recupero degli scienziati terrestri intrappolati all'interno dell' asteroide,sventare i temi-

bili piani degli alieni e deviare la traiettoria dell'astronave aliena.

Un gioco da ragazzi , quindi, per il nostro superman cibernetico che può disporre,fra le altre cose,di alcune sofisticate attrezzature da combattimento.

Nel braccio destro,ad esempio,CYBORG ha un congegno laser molto potente capace di aprire un varco contro qualsiasi tipo di ostacolo,organico o inorganico,inoltre il nostro androide possiede un sistema di vista all'infrarosso, un sistema radar molto sofisticato e, non per ultimo, un terminale computerizzato,tutti implementati nel rivestimento epidermico metalizzato del proprio corpo,reso così pressochè indistruttibile.

Da non sottovalutare,inoltre è l'estrema agilità di CYBORG,caratteristica decisamente indispensabile,per riuscire vittoriosi nei numerosi furibondi scontri con gli sguscianti e imprevedibili robot alieni che vanno pattugliando l'intero asteroide.

Abbiamo infatti i Trackers, semplici e ottuse sentinelle,i Walkers,temibili e smaliziati supervisori e,infine, i veri e propri Assassins,veri congegni di morte, costantemente alla ricerca di nemici da localizzare, combattere e, naturalmente , terminare.

L'intero meccanismo di gioco ricorda molto da vicino il recente Tau-Ceti, in quanto,guidando il nostro invidiabile guerriero stellare lungo i corridoi dell'astronave,potremo gestire tutte le potenzialità di CYBORG, utilizzando uno speciale schermo di controllo,posto nella parte inferiore del video.

Collegandoci con il terminale computerizzato a terra,utilizzando il laser implementato nel braccio destro o sfruttando tutti i congegni di tracciamento e localizzazione potremo,in ogni momento , tenere d'occhio l'intera situazione di gioco,senza mai perdere d'occhio il campo di battaglia e gli indicatori del nostro CYBORG.

Per impartire,infatti , ogni tipo di ordine al nostro eroe,basta utilizzare il comodo menù realizzato,in ogni singola fase di gioco,nella parte inferiore destra del nostro schermo,evitando così di dover memorizzare o richiamare ogni volta,la lista delle opzioni disponibili .

Sotto questo punto di vista la CRL ha notevolmente semplificato e ulteriormente migliorato le caratteristiche di questo videogioco, rispetto, al precedente Tau Ceti, mettendo in diretto contatto il giocatore umano con il suo "rappresentante" computerizzato,senza noiose e dispendiose mediazioni tramite menù e sotto menù difficilmente richiamabili.

E' inoltre da notare che CYBORG è un personaggio di colore,almeno per quanto risulta identificabile da ciò che rimane di umano fra i vari organi cibernetici, realizzando così un primo esempio,nella storia del videogioco, di un eroe negro,che almeno in questo primo caso , dimostra di essere coraggioso,potente,impavido e, perchè no,anche accattivante,tanto quanto i tradizionali protagonisti de i vari Mission Impossible e Rambo.

CYBORG è quindi in grado di imporsi,nei confronti di ogni tipo di avversario,grazie anche alla sua capacità di "dialogare",grazie al suo cuore cibernetico, con i vari terminali computerizzati dell'astronave aliena,ottenendo così preziose e segretissime informazioni al riguardo dell'orda aliena in essa celata.

Nella vostra difficile sfida contro gli alieni e contro il tempo, non dovete, tuttavia, dimenticare un fattore molto importante che potrebbe comprometùt

tere l'affidabilità del uomo, pare infatti che tra i corridoi e la sale che compongono il dedalc dell'astronave aliena vada nascondendosi il compagno di sventure che, durante il fatale incidente accaduto a CYBORG, lo tradì abbandonandolo al suo fortunoso destino.

Questo fatto potrebbe influenzare negativamente l'aspetto emotivo del carattere di CYBORG, portandolo a reazioni imprevedibili, quanto pericolose.

A voi dunque il compito di affrontare e, possibilmente, sventare questa minaccia nella minaccia, una volta addentrati nella roccaforte extraterrestre.

Ottimo gioco, quindi, questo CYBORG, tutto da vedere, scoprire e vivere in prima missione, senza mai poter staccare gli occhi dal video.

Ancora una volta la CRL ha fatto davvero centro.

games

Titolo : **1942**
Editore : Elite
Configurazione : Disco/Nastro

Continua l'invasione delle conversioni Arcade formato casalingo con questo stupendo e gettonatissimo coin-op che ha ormai fatto "strage" di assi del joystick nelle sale giochi di tutto il mondo.

Non pensateci troppo , non esitate,1942 è un gioco tutta azione, velocità e divertimento all' insegna di un prodotto di ottima fattura destinato a tutti coloro che vogliono distrarsi con un accattivante e stimolante videogioco.

Il vostro compito è dunque molto semplice : vi trovate in piena seconda guerra mondiale, fiondati immediatamente nel ruolo di intrepidi assi dell'aria,al comando di un Mosquito pieno zeppo di ogni "ben di Dio" di armi, bagagli, etc.

Oplà, eccovi catapultati in piena azione, dopo essere decollati dal ponte della fida portaerei che vi attende ogni volta che supererete uno schermo di gioco.

A questo punto è tutto lavoro di joystick,abilità e prontezza di riflessi; si tratta infatti di sgominare e seminare vere e proprie orde di velivoli nemici che a partire da caccia velocissimi sino a lenti ma pericolosi bombardieri,vi daranno filo da torcere nel tentativo di abbattervi e porre fine alla vostra carriera di assi della cloches.

Ci sono ben 24 differenti fasi di gioco che, partendo dall'ultima e scalando fino alla prima, la più difficile,vi terranno incollati al vostro televisore per ore ed ore (provare per credere),rischiando letteralmente di fondere il joystick.

Non ci credete ? Bhe' , non vi resta che provare e gratificare i vostri sensi e le vostre velleità di videogiocatori incalliti con l'incredibile velocità e la stupenda grafica che contraddistinguono questa nuova produzione ELITE.

Il gioco, di per se' stesso, è un tipico shoot them up caratterizzato da moltissimi e complicati schemi che,una volta svelati e memorizzati,vi permetteranno di conseguire punteggi record e di proseguire nella vostra impegnativa missione.

Che dirvi degli effetti sonori e della musica ?

Semplicemente incredibili,nella loro infinita varietà e nell' accuratezza

con cui sono stati realizzati.

Se siete amanti dei coin-op e degli arcade "mangiasoldi" non potete privarvi di questo 1942 , degno "replicante" domestico di tanto apprezzato videogame da sala giochi.

Non voglio dirvi niente altro : il vostro velivolo vi attende a motori accesi,con il serbatoio pieno e con tanta voglia di scorazzare ancora una volta,libero e indomabile , nei cieli del pacifico : Buon Divertimento !!!

STRATEGIES

Titolo : **SUPERHUEY**
Editore : Cosmi
Configurazione : Disco/Nastro

SuperHuey UH-IX è il nome di un modernissimo elicottero da combattimento che è stato creato da Paul Norman e dalla Cosmi per tutti i possessori di un Commodore 64 o di un Amiga.

E' infatti uscita in questi giorni, sul mercato italiano, anche la versione su dischetto da tre pollici.

Vi trovate alla guida dell'evoluzione del Bel Helicopters' UH-1, col quale dovrete svolgere alcune missioni in zona di guerra per dimostrarne la efficacia.

Una volta caricato in macchina il programma dovete scegliere fra quattro opzioni :
- missione di addestramento
- missione di esplorazione
- combattimento
- missione di recupero di osservatori militari

E' consigliabile iniziare con l'addestramento, dopo aver letto il corposo manuale, per capire il funzionamento di questo simulatore di volo che riproduce alla perfezione un vero elicottero.

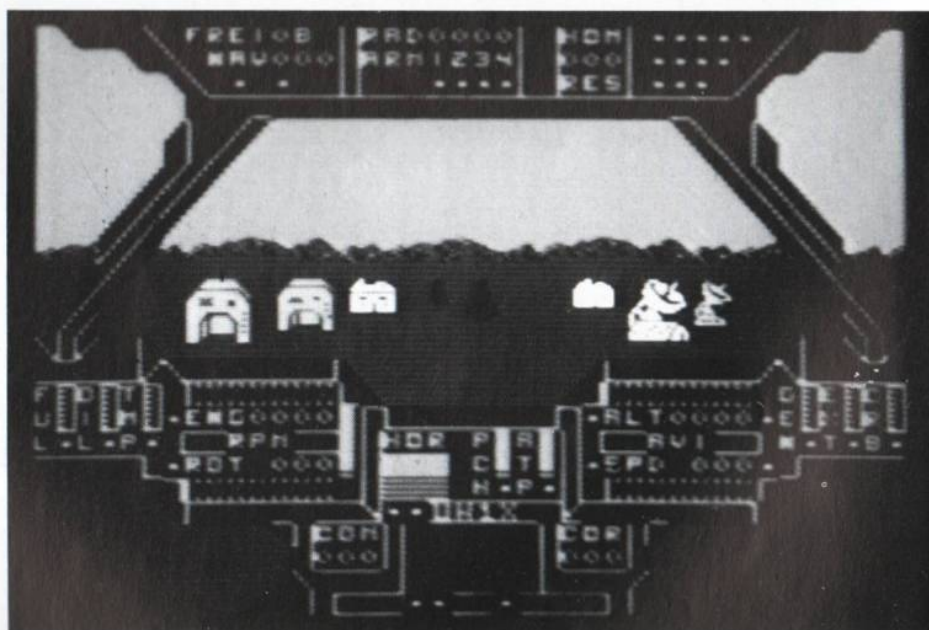
La grafica è veramente superlativa per un Commodore 64 un pò più "normale" per l'Amiga, dove si vede chiaramente che il programma non è stato minimamente migliorato per sfruttare appieno le fantastiche qualità del chip MC68000.

Con l'opzione " flight instruction " il computer vi farà da istruttore permettendovi di capire rapidamente il funzionamento dell'elicottero e degli innumerevoli strumenti presenti nella cabina di pilotaggio.

Pensate, sui vari pannelli di comando sono presenti più di 30 spie luminose o strumenti, ognuno dei quali con una funzione specifica, inutile tentare di elencarli tutti !

Ora se siete pronti potete iniziare la vostra prima missione : inserite nel computer di bordo i dati e decollate.

Se avete optato di operare in una zona dove sono presenti unità nemiche scegliete l'armamento che più ritenete idoneo ad attivare il radar per non essere colti alla sprovvista da eventuali attacchi missilistici nemici.

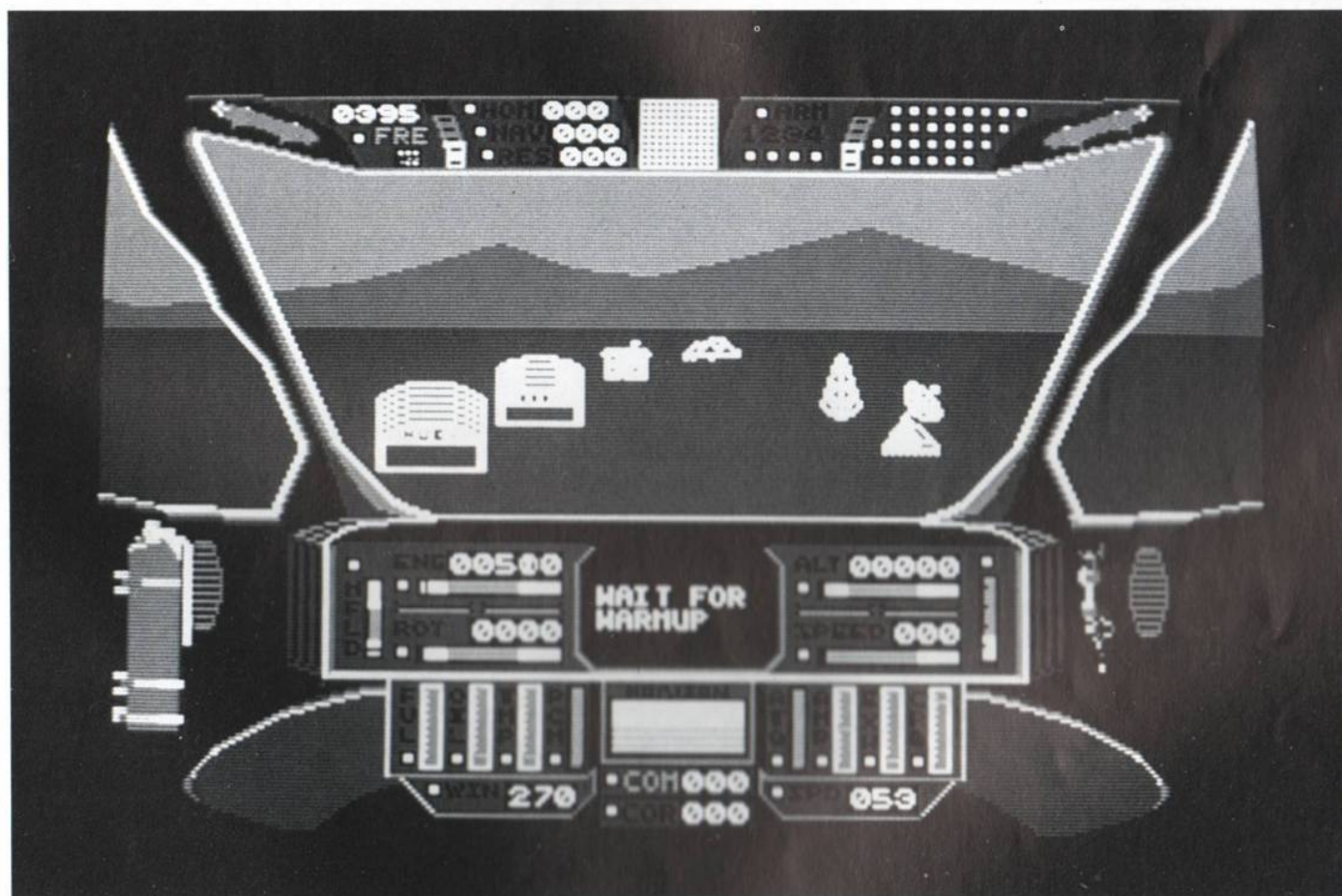
Se si è alle prime armi è meglio optare per un'azione di esplorazione aerea per fornire al computer centrale i dati necessari a creare una mappa

delle zone non conosciute.

Un simulatore abbastanza unico nel suo genere,è infatti,forse,l'unico che simula un elicottero,e dopo aver visto molti flight simulator di aerei lo abbiamo provato con vero piacere.

Come già detto un programma ottimo sia per la grafica sia per le possibilità di gioco, unica appunto è la relativa macchinosità dei comandi: in molti casi non basta premere dei singoli tasti,ma bisogna inserire sequenze di lettere,il che fa perdere tempo prezioso specialmente se ci si sta apprestando a un attacco o se ci si sta difendendo da mezzi avversari.

La versione per Commodore Amiga ci ha invece lasciati un pò perplessi , quando potremo finalmente vedere dei giochi creati appositamente per questo computer e non delle semplici "traduzioni" di programmi già esistenti ?

Giriamo la domanda non solo alla Cosmi ma anche alle maggiori case americane di software.

Speriamo che quando leggerete queste pagine le cose siano un pò migliorate,facendo più contenti i già felici possessori di un Commodore Amiga.

Titolo : **MARBLE MADNESS**
Editore : Atari Games-Electronic Arts
Configurazione : Disco

Ecco finalmente disponibile anche per il Commodore 64 la versione di questo stupendo coin-op.

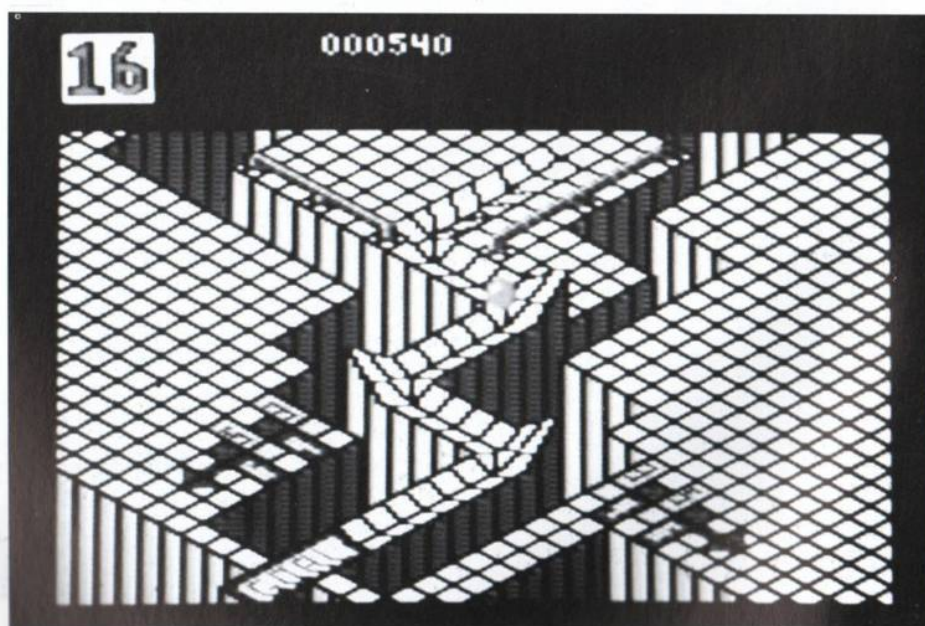
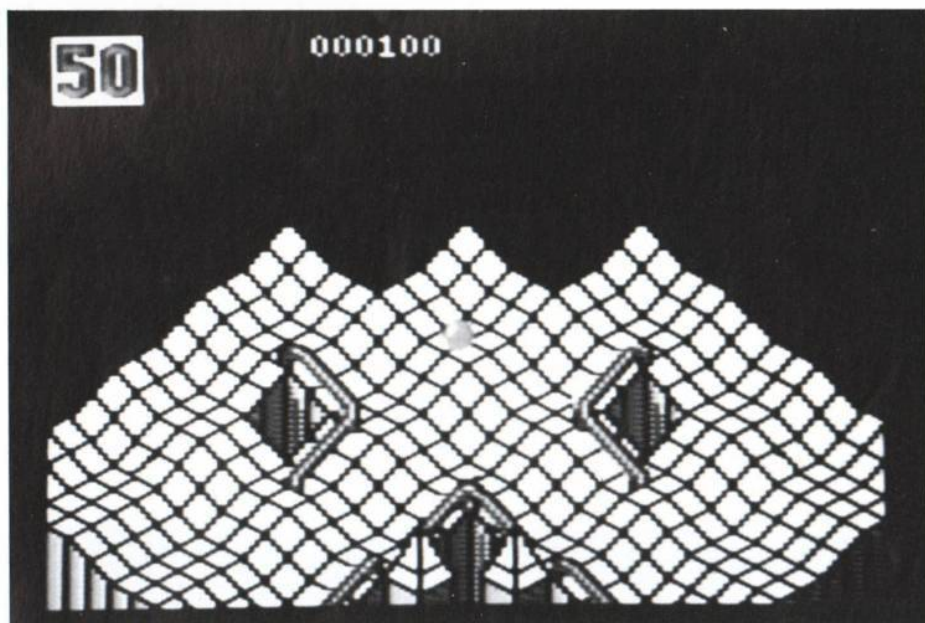
Dopo l'uscita del CBM64 questo è il primo gioco che è stato in precedenza "tradotto" per un altro computer sempre della stessa casa americana : l' Amiga.

Infatti in America questo gioco era disponibile per il nuovo nato della Commodore fin dalla fine dello scorso anno.

Bisogna dire che la versione per l'Amiga è nettamente superiore in quanto alla grafica, rispetto a quella del 64,ma come sempre questo eccezionale mini-personal computer si difende egregiamente!!!

Lo scopo del gioco è quello di far arrivare una pallina sino alla fine di ogni livello,non però senza problemi.

Il primo livello non presenta grandi difficoltà, poichè non c'è nessuno "strano essere" che vi ostacola.

Ma già dal secondo una pallina di color nero (riconoscibile facilmente dalla vostra che è blu) , tenta in tutte le maniere di farvi cadere nei "precipizi" che delimitano il vostro percorso.

Il gioco occupa l'intero dischetto (facciate A e B),poichè è suddiviso in vari sottoprogrammi.

Tali sottoprogrammi non sono altro che i vari livelli,che vengono caricati automaticamente ogni volta che giungete all'arrivo.

Come dicevo prima la grafica non è paragonabile a quella ottenuta con l'Amiga (uguale in tutto e per tutto a quella che trovate nelle sale giochi), ma si difende molto bene.

Unico neo è la grandezza della pallina da voi pilotata : infatti è talmente piccola che giocando vi "caverete" gli occhi.

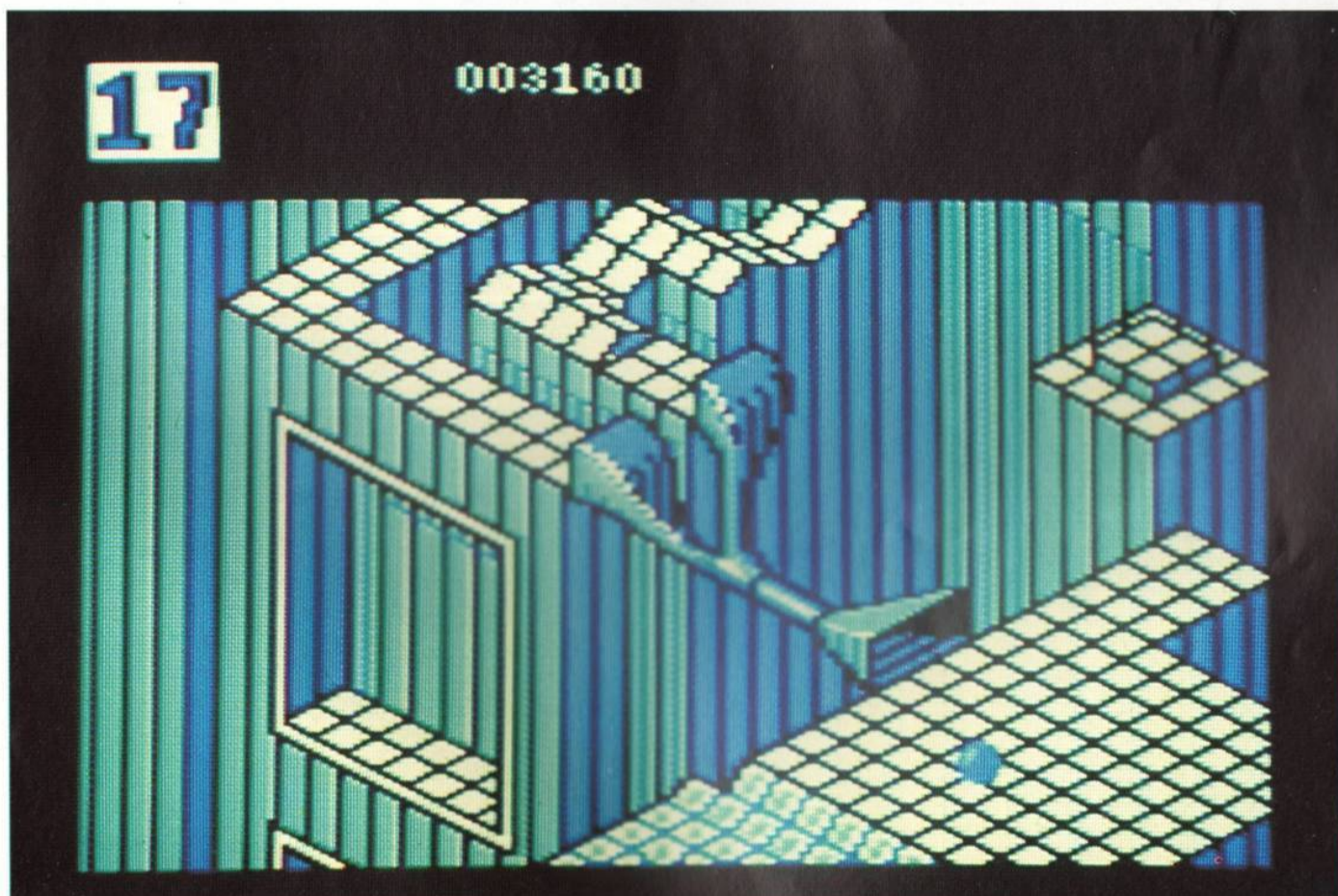
Tanto per darvi un'idea più precisa di MARBLE MADNESS vi posso dire che sulla falsariga di questo gioco ne sono stati prodotti altri,ormai da molto tempo in circolazione per il CBM64.

Questi sono Spidizzy e Gyroscope.

Ma MARBLE MADNESS è sicuramente il migliore, e se i due giochi appena citati vi hanno fatto divertire non potete certo non avere "lui" il più bello e completo.

Procuratevi quindi questo gioco e guidate la pallina attraverso i numerosi schermi (io sono arrivato "solo" al quarto) grazie al joystick inserito in porta due.

Non mi resta altro che augurarvi buon divertimento.

A.B.

games

Titolo : **PARALLAX**
Editore : Ocean
Configurazione : Disco/Nastro

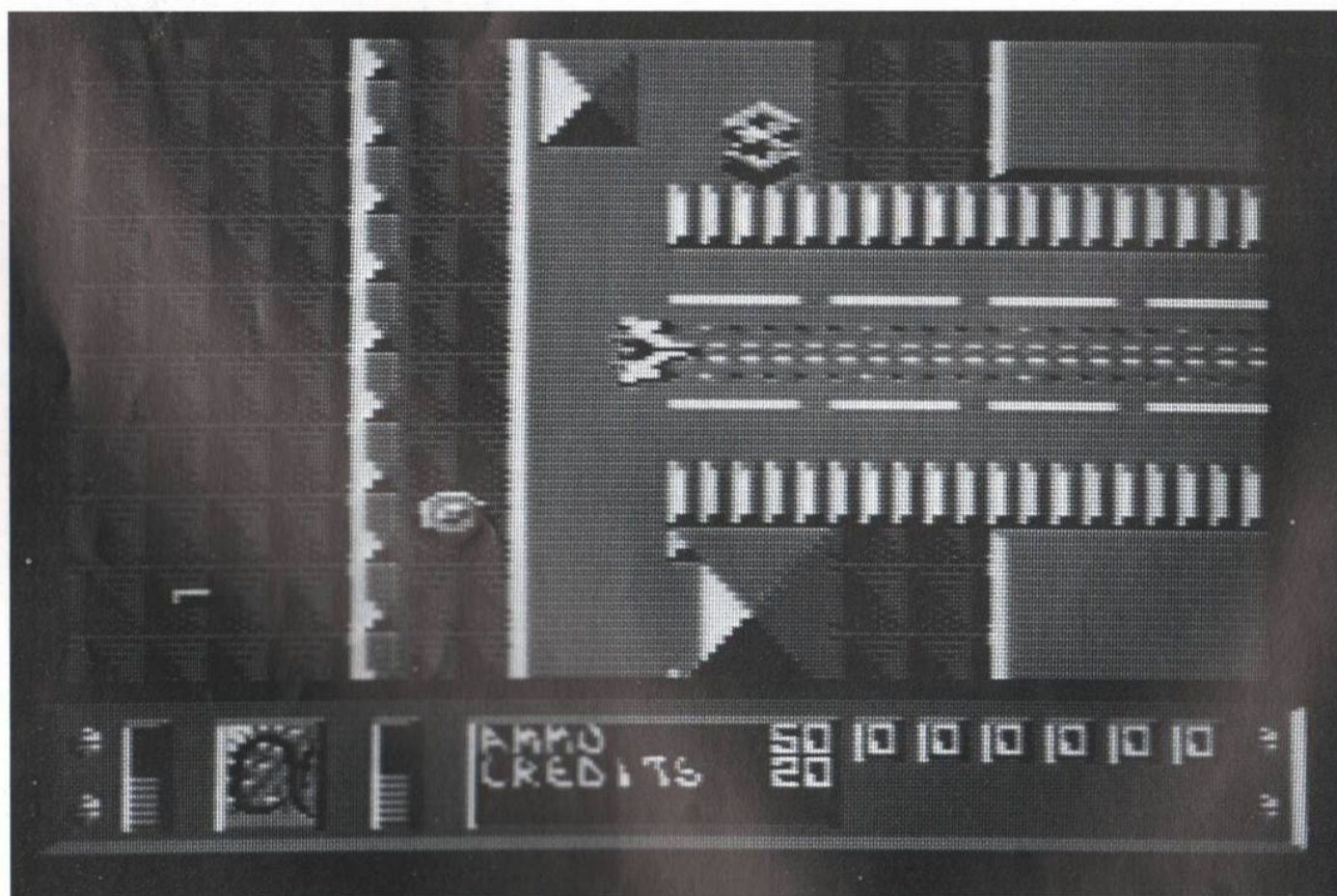
Ecco finalmente un gioco targato Ocean che non ricalca o ripropone le vicende di uno degli ultimi eroi cinematografici o romanzeschi, prendendo spunto da soggetti già noti a una vasta fascia di utenti.

Quasi a dimostrare, infatti, la propria capacità e destrezza nel proporre videogames sempre di ottima fattura, la suddetta software house ci offre questo accattivante e velocissimo PARALLAX, frutto dell'apprezzabilissima vena creativa già presente nei passati Rambo e ..

Si può dire quindi che PARALLAX sia tutta "farina del sacco" Ocean, in quanto la trama di questo videogioco è totalmente a se' stante e priva di qualsiasi riferimento letterario o cinematografico.

Siete stati, infatti, abbandonati su di un mondo artificiale, non meglio identificato, frutto di una tecnologia aliena sconosciuta, assieme ad altri 5 compagni di sventura.

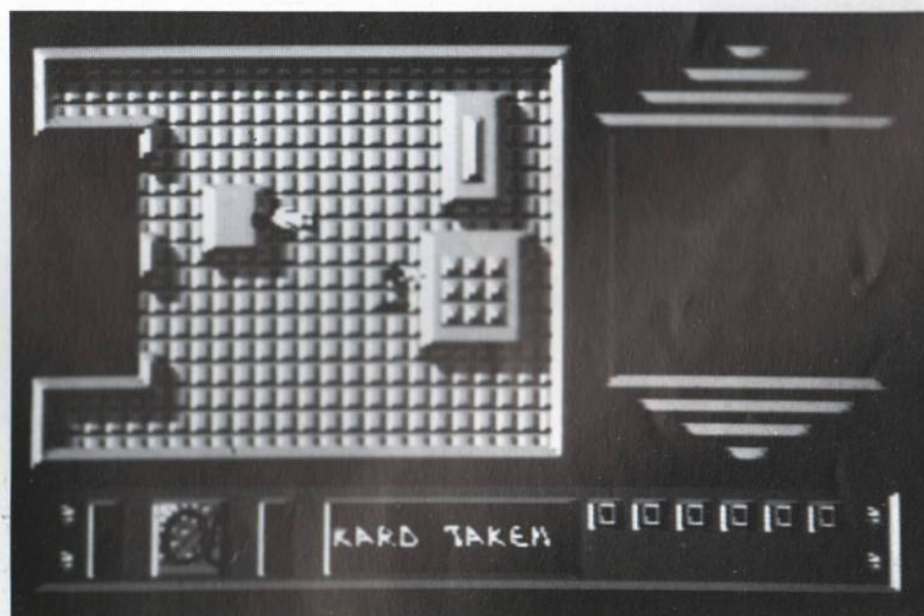
Essendo rimasti soli al comando della navetta che vi ha trasportato fin qui dovrete recuperare i vostri amici, sparsi per tutti i settori del mondo extraterrestre, confrontan-

dovi con bellicose (e ti pareva!) e ostili orde aliene, cui non garba la vostra presenza sul pianeta in questione.

A complicare ulteriormente la già delicata missione, si aggiunge il fatto che i cinque dispersi sono rimasti intrappolati in altrettante regioni del mondo artificiale per accedere alle quali è necessario recuperare e comporre un complicato codice segreto.

Questa serie di parole d'ordine è gelosamente custodita da i rispettivi calcolatori elettronici che controllano e amministrano le installazioni disseminate sul pianeta ; codesti "simpaticoni" non esiteranno a lanciarvi contro pattuglie di indiavolati alieni, per tentare di salvaguardare e mantenere segrete le informazioni relative ai codici d'accesso delle varie aree del mondo misterioso.

Con la vostra fidata I-BIS (questo il nome della vostra navetta), dovrete pertanto scorrazzare per tutta la superficie dell'installazione aliena, localizzando e penetrando il quartier generale di ogni computer, prelevare i codici segreti e, dulcis in fundo, sgominare e scoraggiare le eventuali orde nemiche inseguitrici.

Non fa per voi ? Ceeeerto che fa per voi : basta con le "noiose" partite a Rambo, Commando e via dicendo, è ora di svegliarsi dai torpori deleteri di videogames troppo facili e di gettarsi a capofitto in una delle più indiavolate ed emozionanti vicende degli ultimi videogames!!!

Tuttavia non pensate di

cavarvela con semplici, ma fulminei colpi di joystick, in PARALLAX infatti, anche gli amanti del genere Arcade - adventure troveranno di che soddisfare la propria bramosia di nuovi videogiochi.

Bisogna infatti sapere amministrare saggiamente le dotazioni del vostro mezzo di trasporto, nonchè le vostre risorse finanziarie che vi permetteranno di acquistare, in alcuni porti d'attracco alieni, indispensabili attrezzature che vi garantiranno la sopravvivenza una volta penetrati in territorio nemico.

Una volta presa confidenza con PARALLAX vi renderete conto che la difficoltà maggiore di questo gioco sta nel recuperare, comporre e recuperare i codici d'accesso alle cinque aree del pianeta, Alpha, Beta, Gamma, Delta e Epsilon.

Per fare tutto questo occorre trovare il primo compagno disperso, nel settore di partenza, e raccogliere le varie tessere del codice segreto destinato all'accesso del settore successivo.

Dopodichè dovrete localizzare il distaccamento del computer centrale destinato alle apparecchiature per il teletrasporto penetrarvi e inserire il codice segreto precedentemente recuperato.

Attenzione però, capita a volte che questa particolare subunità del computer centrale di ogni settore, contraddistinta da una grossa "C" in rilievo, può non rispondere alle vostre esigenze di teletrasporto, rendendo vano l'utilizzo del codice in quella determinata centralina.

Numerose infatti appaiono le grandi "C" disseminate tra le installazioni che sorgono sul pianeta extraterrestre e tutto ciò non fa che complicare e rendere più impegnativo ed avvincente questo PARALLAX.

Insomma, ce n'è per tutti; questo ultimo prodotto Ocean riesce davvero a coinvolgere anche il giocatore più esigente, basandosi esclusivamente su una apprezzabilissima originalità e su una trama decisamente intrigante.

Se questo aspetto di PARALLAX vi può aver convinto e rassicurato sull'elevato valore di questo videogioco, altrettanto non potrà non fare la stupenda grafica e gli splendidi effetti sonori, tratti direttamente dai più apprezzati arcade dell'ultima generazione, quali Xevious, Megazone e Gauntlet

Un buon gioco dunque, destinato a incontrare il consenso delle platee di videogiocatori di tutto il mondo e a rimanere nelle classifiche dei più gettonati delle sale giochi casalinghe, per molto, molto tempo.

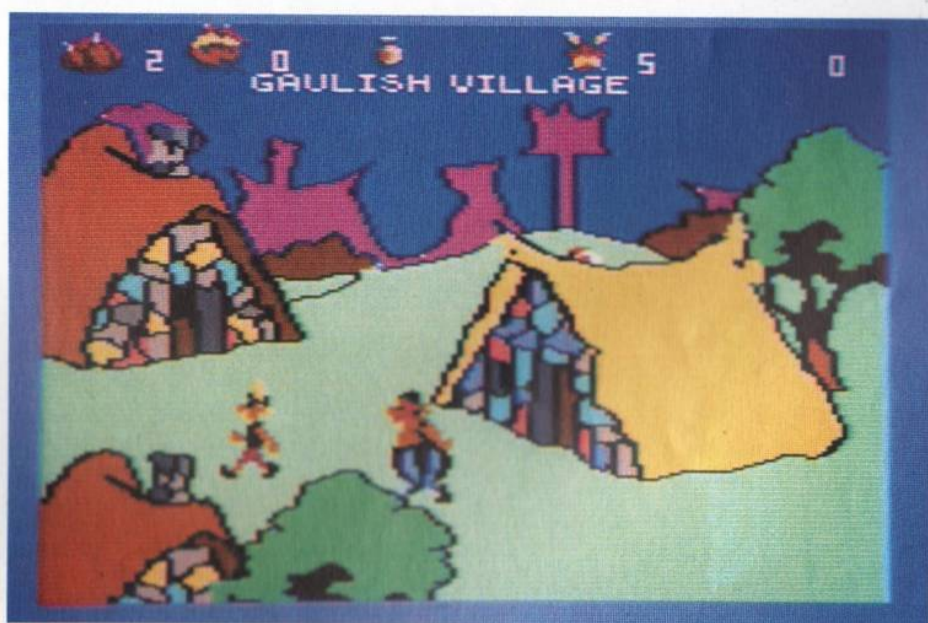
games

Titolo : **ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON**
Editore : Melbourne House
Configurazione : Disco/Nastro

Ebbene sí, neanche il famoso eroe dei fumetti creati dalla prolifica mano di Goscinny e Uderzo si è potuto sottrarre al rutilante e tentatore microcosmo dei videogiochi, lasciandosi trasferire, anima e corpo , all'interno del nostro CBM 64.

L'invincibile Asterix , seguito dall'inseparabile Obelix e da tutta la scatenata tribù gallica protagonista di tante esilaranti avventure, sono stati "sfruttati" dalla Melbourne House per il suo più recente videogame, ricco di originalissime ambientazioni e di stimolanti soggetti.

Prendendo spunto, infatti, da una delle più famose avventure del nostro Asterix, Asterix e la pentola magica appunto, in questo gioco bisognerà aiutare il nostro eroe a recuperare i frammenti del magico pentolone in cui il vecchio e saggio druido capo tribù è solito preparare la pozione miracolosa che infonde coraggio e forza incontrastabile.

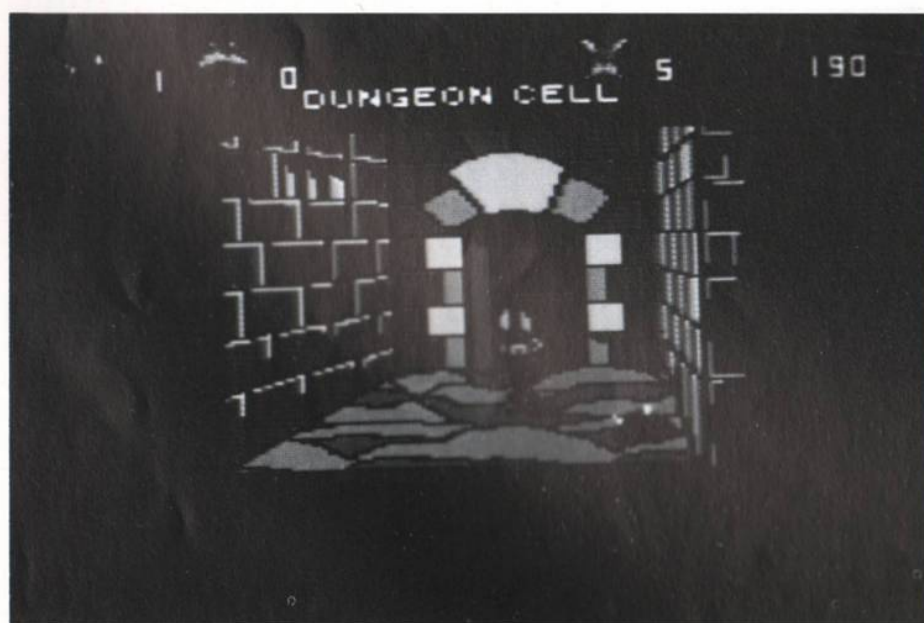
A causa, infatti, dell'incontenibile ingordigia del simpatico Obelix, sempre a caccia di un sorso di pozione, la pentola magica è andata in mille

pezzi , dopo essere stata presa d'assalto dal simpatico personaggio.

Il fatto è che Obelix essendo caduto da piccolo nella pentola contenente la pozione miracolosa, ha acquistato,in maniera perenne,una potenza fisica incredibile,peraltro impossibile da incrementare con ulteriori somministrazioni della magica bevanda.

Quindi,grazie anche alla sua sbadataggine, bisticciando con il saggio druido, Obelix ha rotto il prezioso oggetto, scaraventandone i frammenti un pò ovunque.

Ahimè,una grave minaccia rischia quindi di compromettere i futuri scontri dei guerrieri galli, non più rinvigoriti dalla pozione del druido,contro gli onnipresenti legionari romani, odiati nemici di Asterix e compagni.

Per fortuna un goccio della fatata mistura è stato recuperato e destinato al prode Asterix, incaricato della ricerca e ricostruzione del magico strumento del druido.

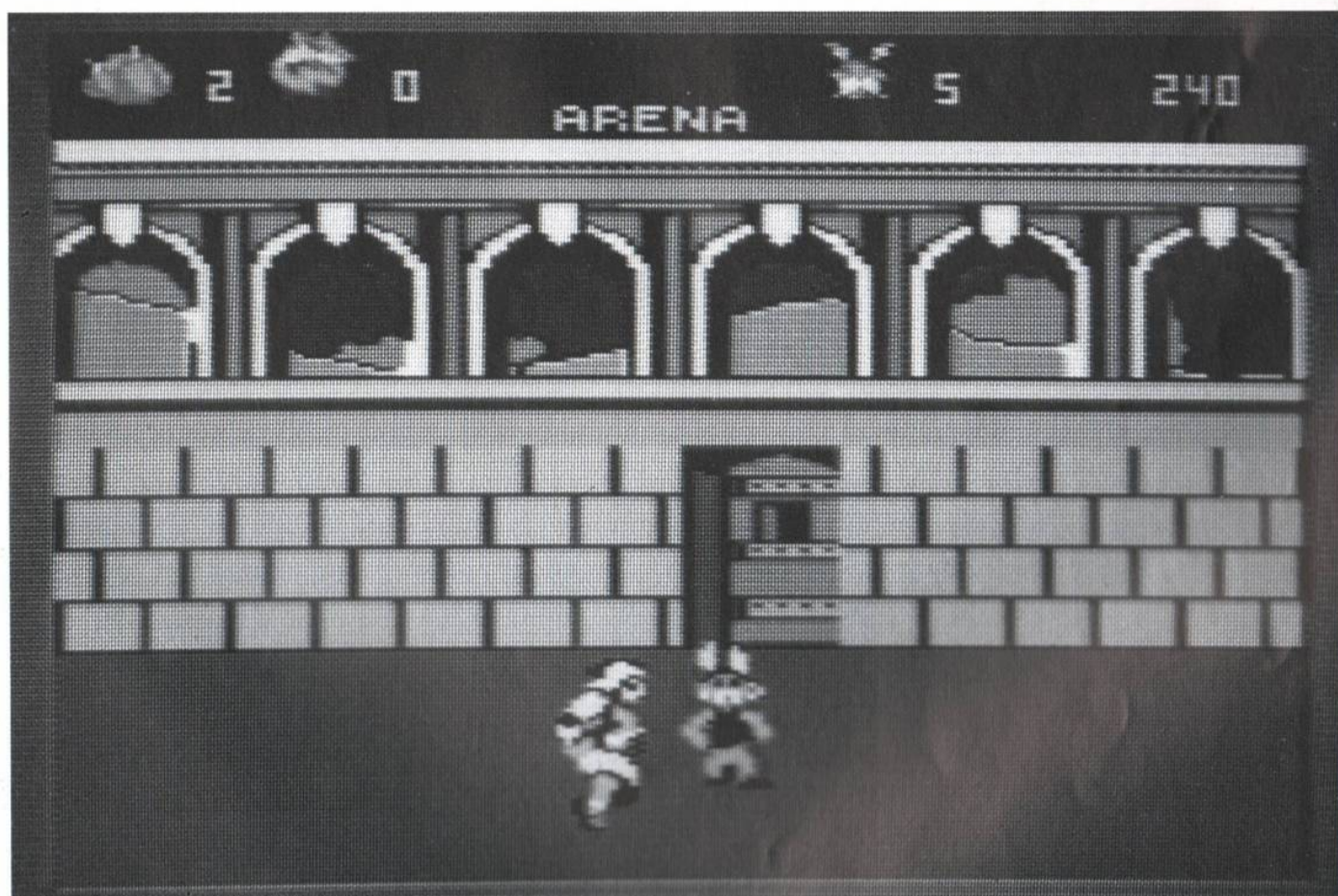
All'inizio del gioco vi trovate quindi a comandare i movimenti del simpatico "piccoletto" seguito immancabilmente quanto au

tomaticamente, dal fido e pasticcione Obelix.

A questo punto è da rilevare l'unica caratteristica non proprio azzeccata di questo videogioco ; gli scenari di ogni porzione del terreno di gioco, infatti, richiedono qualche secondo di attesa per essere disegnati e colorati sullo schermo, rischiando di innervosire e deconcentrare gli 'smanettoni' più agguerriti.

Mano dunque alla camomilla e prepariamoci a gustare l'ottima giocabilità di questo Asterix computerizzato.

Spostandoci dunque per le varie regioni della Gallia, ci troveremo ad attraversare infide quanto tenebrose radure, villaggi e agglomerati urbani,nonchè temibili ed agguerriti accampamenti delle legioni romane.

Per recuperare i frammenti della pentola fatata dovremo vedercela anche con i vari personaggi che animano e popolano gli schermi-vignetta di questo gioco.

Abbiamo infatti numerosi e ostili cattivi di turno,a partire dai pericolosi soldati romani,fino a terribili e mastodontici gladiatori, il tutto

"condito" da trabocchetti, sotterranei, prigioni, sentieri tortuosi e via dicendo.

Non mancano nemmeno i buffi cinghialetti che dovrete uccidere per procurarvi il cibo durante le vostre peregrinazioni e, vi assicuro, dovrete diventare dei provetti cacciatori, pena numerose e decisamente antiigieniche incornate!!!

Per combattere con qualsiasi personaggio del gioco, la Melbourne ha realizzato un efficace sistema di finestre sovrapponibili, all'interno delle quali, lo scontro tra Asterix e il nemico di turno, viene zoomato, permettendo una ottima visione e una facilitata gestione dei movimenti da compiere; tenendo premuto il tasto del fuoco e spingendo la leva del joystick verso destra o verso sinistra, Asterix distribuirà generose raffiche di pugni, potendo anche compiere ampi salti.

I nemici più pericolosi sono, com'è d'uopo, gli odiati legionari romani.

Essi infatti sono dotati di lunghe e imprevedibili lance che possono, molto spesso, avere la meglio sui poderosi cazzottoni del nostro eroe, riducendolo, in breve tempo, all'impotenza.

All'occorrenza, ma solo in caso di estrema neces-

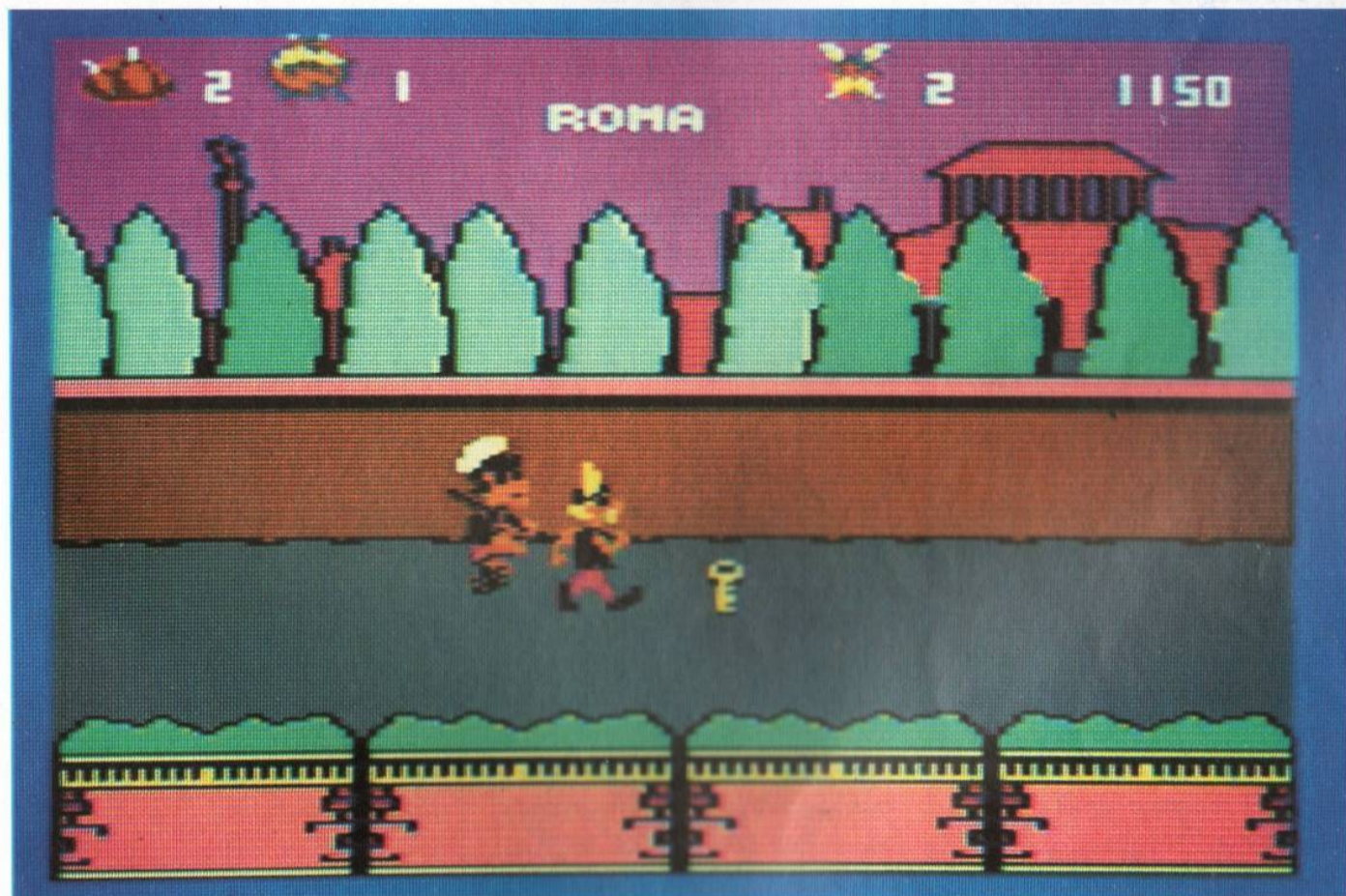
sità, si può ricorrere ad un goccio di pozione magica recuperata dal druido, garantendo,in questo modo la riuscita vittoriosa del conflitto in questione.

Per poter disporre di questo elisir dovrete recuperare e 'leccare' ogni frammento del pentolone , disseminato qua e là, in ben 60 diverse locazioni.

Asterix è un gioco decisamente bello da vedere , giocare e sentire, grazie ad una gamma di musichette e di effetti speciali davvero piacevoli, purtuttavia non illudetevi di competere con un programma facile o dedicato ai più giovani,magari a causa della giocosità del soggetto .

Dovrete spellarvi le mani ogni volta che "farete a pugni" con un romano e dovrete proteggervi l'amato "fondoschiena" una volta a caccia di cinghiali.

Richiederà perciò alcune ore di applicazione ed esercizio la raccolta e l'assemblaggio dei pezzi di pentola magica,gratificandovi,ad ogni modo, di un originale e divertentissimo svago.

"Sono pazzi questi romani", andate e tornate vincitori : il destino del De Bello Gallico è nelle vostre mani !!!

GAMES REVIVAL

Titolo : **REALM OF IMPOSSIBILITY**
Editore : EGA
Configurazione : Disco

Praticamente passato inosservato e presto sepolto dalla incalzante marea delle più recenti produzioni, REALM OF IMPOSSIBILITY è stato uno dei più interessanti programmi realizzati dalla Electronic Arts negli ultimi tre anni.

Probabilmente a causa di una veste grafica decisamente non competitiva rispetto ad altri videogiochi,l'intero disco che il programma occupa, sarà finito nel più remoto e dimenticato meandro della vostra softteca.

Ciò nonostante vi consiglio di oliare bene il vostro joystick e di riscoprire con molta benevolenza l'intricatissimo insieme di labirinti che ospitano i sotteranei di questo gioco, capace di tenervi incollati al video per molto tempo.

La trama, relativamente semplice, vede il cattivo di turno, tale Wistrik lo stregone, rubare e nascondere in alcuni dei suoi 13 misteriosi e impenetrabili sotteranei,sette corone magiche appartenenti al tesoro reale di un paese di fiaba.

Voi,rappresentati da un buffo e minuscolo omino, dovrete penetrare tutti e 13 i sotteranei , combattendo Zombies,ragni giganti, pericolosi serpenti e altre strane creature,nel tentativo di recuperare il beneamato tesoro.

Tutta l'originalità e la piacevolezza del gioco si basa sull' incredibile perizia con la quale sono stati creati i 13 labirinti,per accedere a 6 dei quali, dovrete collezionare le rispettive chiavi , celate nei rimanenti.

L'aspetto grafico dei personaggi della vicenda purtroppo non è così piacevole ed apprezzabile come quello con cui i 13 labirinti vengono ricreati sul vostro schermo e ciò può indurre ad una errata valutazione di REALM OF IMPOSSIBILITY.

Questo,infatti,è un ottimo gioco,molto veloce , divertente e capace di imporsi anche al giocatore più smaliziato,grazie all'infinità di sfide sempre nuove che l' esplorazione dei 13 dedali può offrire.

Per fronteggiare i vari nemici ci si può avvalere di numerose armi tra le quali 3 tipi di incantesimi e una pressochè illimitata scorta di croci e amuleti magici che,una volta disseminati sul terreno, possono rallentare e bloccare eventuali inseguitori.

In particolare, i 3 incantesimi Freeze (congela), Protect (protezione contro gli attacchi) e Confuse (disorienta i nemici) possono essere un valido aiuto per fronteggiare gli assalti di velocissimi Zombies,enormi e tenaci aracnidi giganti , insidiosi serpenti e stupidissime ma ingombranti creature sferiche.

Onde permettere la massima velocità d'azione al giocatore,gli incantesimi possono essere messi in pratica premendo le rispettive iniziali con la tastiera (F,P,C) o, tenendo premuto il tasto fire, spostando la leva del joystick in alto (Freeze), a destra (Protect) e a sinistra (Confuse).

Per potere utilizzare questi artifici contro i dannosi contatti con le mostruose creature dei 13 labirinti,è però necessario raccogliere le formule magiche di questi sortilegi,disseminate qua e là per i meandri dei suddetti dedali.

Inutile dire che tali pergamene sono custodite da numerosi abitanti di questa oltretomba compute

rizzata e che,naturalmente, la vostra non sarà una vera e propria 'scampagnata' !

Si inizia il gioco con 100 unità di energia che andranno decrescendo a ogni contatto con zombies, serpenti & C. fino a porre termine alla partita una volta esaurite completamente.

Queste unità energetiche possono essere peraltro incrementate raccogliendo, nei vari sotterranei, oggetti molto simili alle sopracitate pergamene degli incantesimi e,in questo modo, potrete prolungare la vostra permanenza in questo regno incantato.

Le croci magiche , che possono essere seminate sul terreno premendo il solo tasto di fuoco,possono efficacemente bloccare i vostri inseguitori ma , ricordate di non bloccare anche i vostri stessi movimenti distribuendole a casaccio e tenete presente che dopo circa 4 secondi di esse scompaiono, liberando il terreno di gioco

La strategia ha un suo ruolo determinante in REALM OF IMPOSSIBILITY ma lo ripeto, astuzia,velocità ed intuizione avranno senz'altro la meglio su ogni tipo di schema tattico una volta che vi troverete circondati da una vera e propria folla di morti-viventi inferociti.

Nonostante dunque le scarse pretese di questo gioco, a REALM OF IMPOSSIBILITY si può chiedere molto, in termini di divertimento e di piacevole svago con un accattivante e simpatico videogame.

Non potrete certo gratificarvi dell'ottima grafica di qualche Uridium o di un Ghost'n'Goblins ma, state certi,dimenticherete presto questo tipo di esigenza, soddisfacendo pienamente la vostra brama di avventura, brivido ed emozione.

Lasciate quindi spazio ad un pizzico di immaginazione e preparatevi ad una eccitantissima rivisitazione del "software di annata" !

Titolo : **MARBLE MADNESS**
Editore : Atari
Configurazione : Disco

AMIGA

Ci è sembrato giusto, in questa sede, recensire le due versioni di questo incredibile videogame, nelle edizioni per CBM64 e Amiga.

Inutile sottolineare il fatto che nella realizzazione per quest' ultimo computer la grafica e gli effetti sonori, grazie soprattutto all'audio stereofonico, risultano veramente molto, molto simili all'omonimo Coin-op.

Purtuttavia, gli schermi di gioco, com'è d'uopo, rimangono inalterati sia nel numero che nel contenuto, giostrando, ovviamente, sulle ~~inimmaginabili~~ potenzialità grafiche dell'Amiga.

Si può giocare con il mouse (ve lo sconsiglio caldamente, pena una distruzione del medesimo, pressochè immediata!), con il joystick o con la classica trackball che magari qualcuno di voi avrà comperato, tempo fa, conservandola gelosamente nel cassetto, in attesa di futuri videogames adatti per questo tipo di device.

Chi vi parla ha fatto altrettanto e, sinceramente, può rassicurarvi al riguardo dell'uso di una qualsiasi trackball in questo stupendo videogioco.

Sia ben chiaro, anche con il joystick o con il "povero" mouse, non ci saranno difficoltà ma, per chi ha passato ore ed ore in sala giochi, maldicendo e adorando, allo stesso tempo, MARBLE MADNESS, non potrà non trovare comodissimo l'utilizzo di una trackball casalinga.

Si parte con il primo schermo, dunque, effettuando il classico percorso d'allenamento.

Le difficoltà incominciano, come saprete senza dubbio al secondo schermo in cui, nell'ultimo tratto con la pista ghiacciata, dovrete dar sfoggio di tutta la vostra bravura per amministrare correttamente i movimenti imprevedibili della vostra sferetta di cristallo colorato.

Semplice dite voi ? Bhè passare al terzo schermo allora, fidando nelle vostre incontrastate doti di videogiocatori, messe a confronto dell' intricato labirinto, popolato di quelle strane creature verdi, simili ai famosi Blob di Dungeon & Dragons che non aspettano altro che di disintegrare la vostra pallina, al minimo contatto.

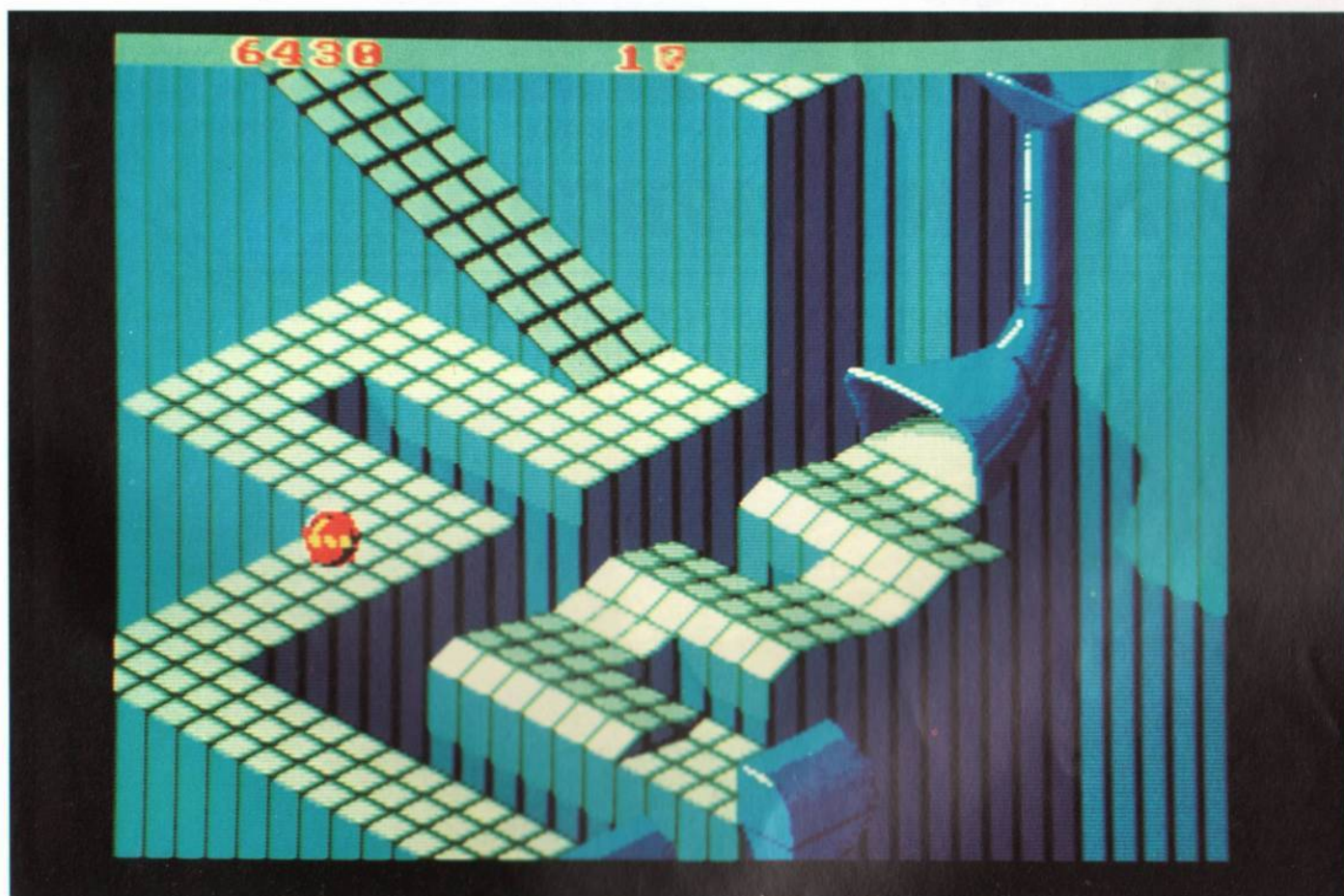
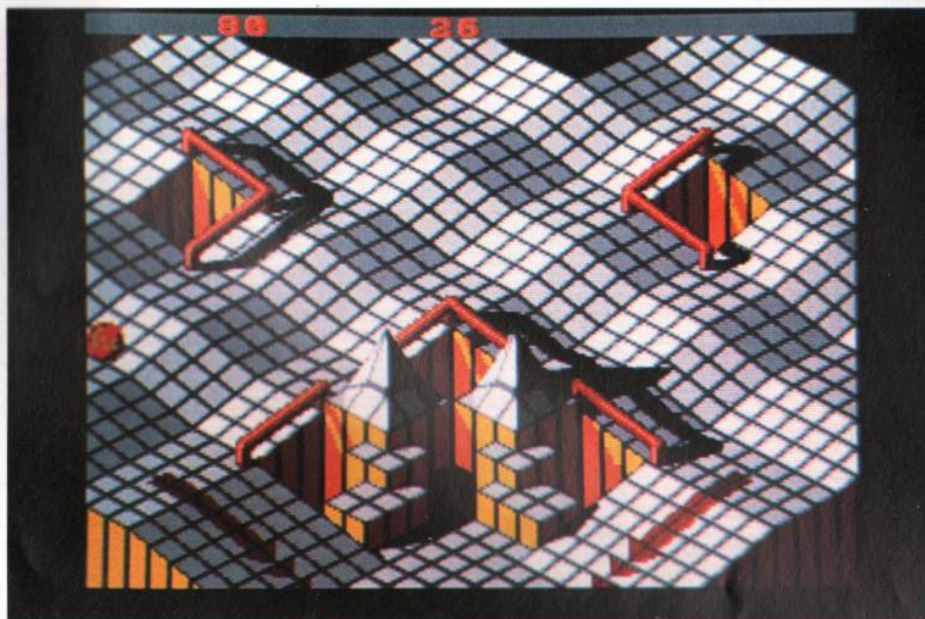
Da qui si prosegue fino al quarto percorso di gioco, quello con le sinusoidi, fino al quinto e sesto allucinanti e difficilissimi schermi.

Nel quinto infatti, tutto è stato capovolto, nel senso che, invece di far scendere la vostra biglia lungo "dolci" e "lenti" declivi, vi troverete a dover risalire la china di scoscese e complicatissime rampe, popolate di odiosissime palline nere che vi daranno la caccia, per farvi precipitare in qualche burrone computerizzato!!!

Al sesto schermo la cosa assume connotazioni maniacali : sfido ognuno di voi a completare tutti i percorsi senza spendere almeno qualche ora in nervosissime e delicatissime partite d'allenamento, nel tentativo di carpire tutte le tecniche di gioco vincenti di questo videogame e nel disperato tentativo di intravedere qualche schema da applicare nelle varie fasi di gioco.

Chi possiede un computer Amiga non può davvero privarsi di questo MARBLE MADNESS, pena la perdita di un'esperienza davvero unica che, grazie alla bra

vura e alla estrema capacità dei programmatori di di casa Atari, mettono in grado il vostro personal di sfruttare al massimo le proprie potenzialità grafiche e sonore.

Un ottimo avvio, dunque per il software dedicato al nuovo computer targato Commodore e un ottimo e davvero irripetibile videogame, destinato ai videogiocatori di tutte le età.

MINI MOUNTAIN EXTERNAL TAPE BACKUP

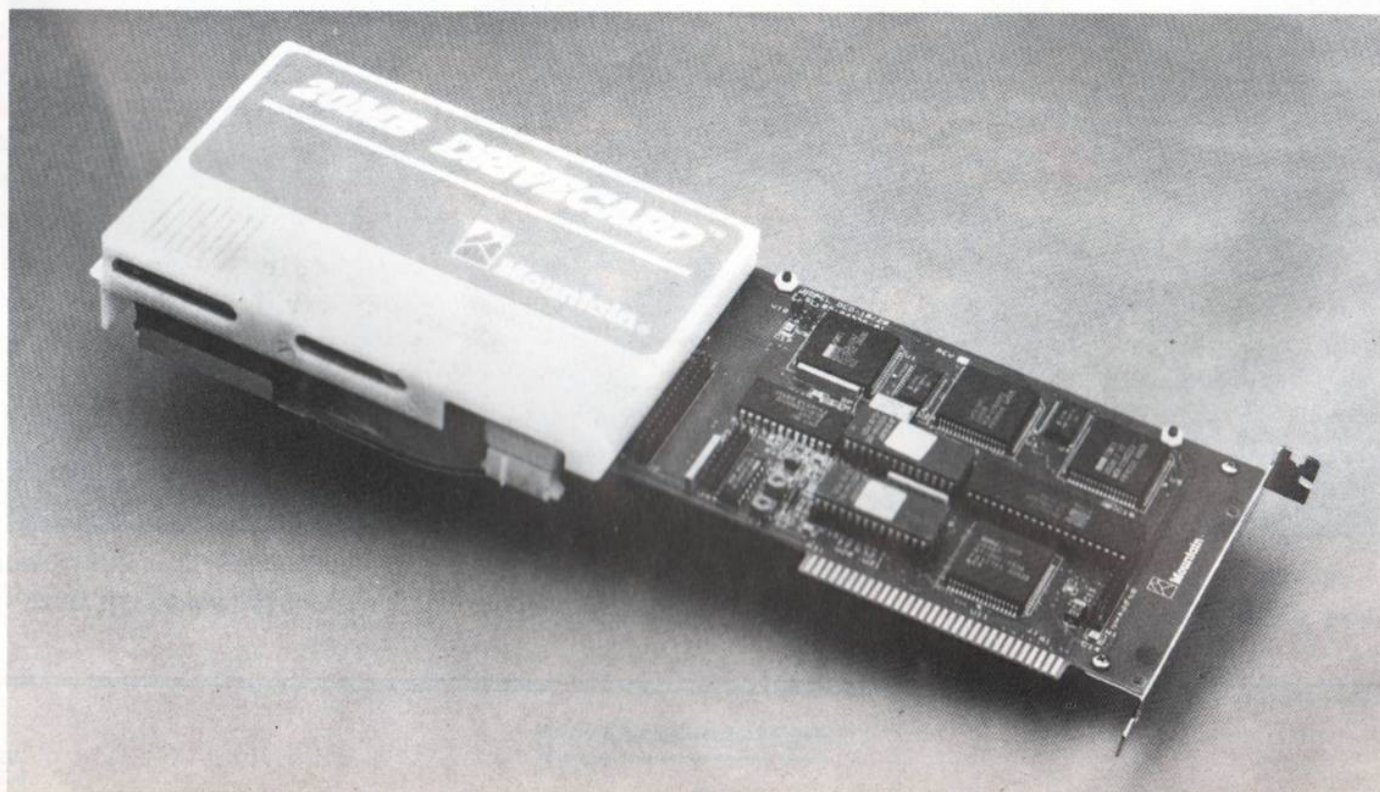
FOR IBM® PC AT™

WHEN SPACE IS A PROBLEM

FAST, SECURE, EASY-TO-USE TAPE BACKUP

MOUNTAIN DRIVECARD™

HARD DISK AND CONTROLLER ON ONE PLUG-IN CARD

GRAPHIC & music

Titolo : **KOALA RECOVERY PROJECT**
Configurazione : Disco

Sicuramente non tutti gli utenti Commodore 64 sentono il problema di cui ora si parlerà prendendo spunto dal programma che verrà presentato.

Infatti non tutti gli utenti utilizzano programmi di grafica ed,in particolare, il tool Koala.

Certo è che per gli utenti che abitualmente si servono di tool grafici è un problema non irrilevante il fatto che le schermate grafiche occupino , normalmente, un discreto spazio in termini di memoria (e di blocchi su floppy).

Per esempio le pagine grafiche in formato Koala occupano ben 40 blocchi su floppy.

Ed il problema è rilevante soprattutto quando si comincia ad avere un archivio di diverse centinaia di immagini, specialmente per quanto riguarda il problema organizzativo

Infatti più floppy si posseggono , specialmente con directory pressappoco uguali (come avviene nel caso appunto di immagini Koala), più aumentano le difficoltà per mantenere ordine e per reperire le immagini.

Del resto poi dispiace sempre perdere un disegno che magari ci è costato qualche ora di lavoro oppure doverlo cancellare perchè ci si ritrova con problemi di spazio (e magari lo stesso disegno potrebbe ridiventare utile dopo un pò di tempo).

Ecco dunque un vero soccorso per gli utenti interessati alla computer graphic con CBM 64 : 3001 Koala Recovery Project, che, come funzione primaria svolge quella di compattare le pagine grafiche in formato Koala.

Chiaramente le immagini compattate possono essere gestite solo con questo programma e per riutilizzarle per esempio ancora con il software Koala bisogna fare prima il procedimento inverso a quello della compattazione.

Ma ciò non è certo un problema visti quali sono come detto, i vantaggi.

Vediamo però nei dettagli le particolarità del programma che presenta diversi elementi interessanti.

Innanzitutto come programma che permette di lavorare con pagine grafiche in formato Koala esso funziona solamente su floppy.

Come già detto Koala Recovery permette anzitutto di compattare i disegni in formato koala e di realizzare anche il procedimento inverso.

Queste operazioni vengono fatte per tappe successive: partendo dal caricamento della schermata, la si carica,la si vede e,se si vuole continuare,la si salva (da formato normale oppure già compattato alla condizione opposta).

E,come si vede dalla directory riportata come esempio, su un floppy si riesce, grazie al compattamento , ad archiviare qualche decina di immagini: di norma su un floppy possono essere salvate,al massimo, 16 schermate Koala non compattate.

E tutto il procedimento è reso ancora più semplice dal fatto che si lavora sempre con comandi da video che evitano di dovere ricordare le varie istruzioni.

A lato di ciò che è la principale funzione del programma ve n'è poi una altra che può rivelarsi , oltre che piacevole,anche utile: si fa riferimento alla possibilità di avere una SLIDE SHOW (proiezione su video) continua di tutte le immagini presenti su un disco in formato Koala compattato.

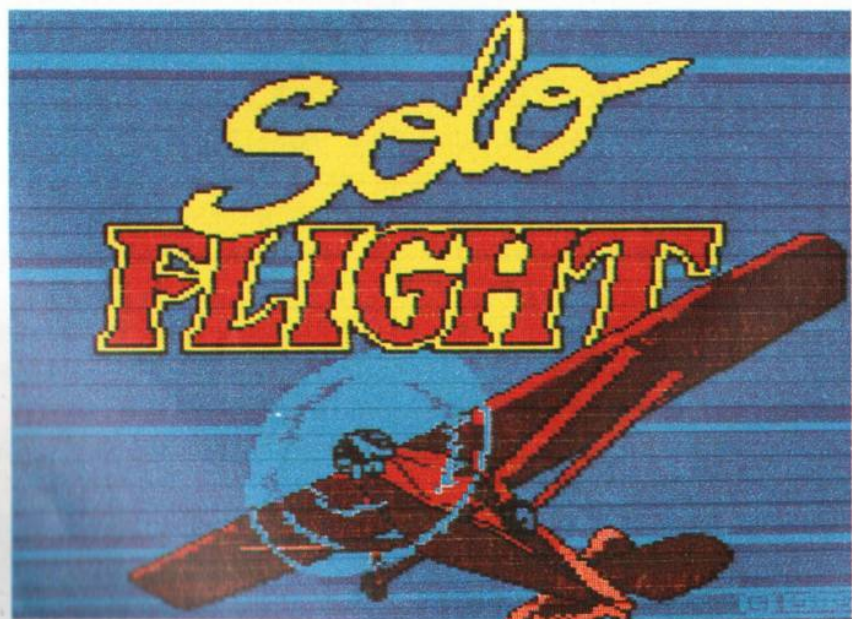
Una tale funzione può rivelarsi particolarmente utile non solo per intrattenimento ma anche, ad esempio, con finalità commerciali.

Nel programma è poi presente una sezione che riguarda i comandi del DOS e una per visualizzare le directory, ma di ciò non c'è molto da dire.

Naturalmente il programma si è rivelato sicuro nel funzionamento senza causare alcuna modificazione nei vari passaggi: le schermate che illustrano l'articolo, stampate a colori con Okimate20, sono ottenute (e qui bisogna credere sulla parola di chi vi scrive) dopo avere compattato le pagine grafiche ed avere poi rifatto il procedimento opposto.

Il tutto ovviamente con il 3001 Koala Recovery Project.

Come si vede nulla è rovinato: ovviamente anche in questo bisogna credere sulla parola.

```
0 "KOALA COMPRESSED" 64 2A
34   "AA TIGER"          PRG
8    "AB AUTO"           PRG
14   "AC BARCA"          PRG
25   "AD DRAGO"          PRG
22   "AE YIE AR KF"      PRG
29   "AF LORD OF RINO"   PRG
16   "AG BEAR"           PRG
14   "AH DRIVE 1541"     PRG
27   "AI BOULDER DASH"   PRG
26   "AJ AFRIKA"         PRG
25   "AK ROCK'N"         PRG
19   "AL SOLO2"          PRG
23   "AM BAKERY"         PRG
15   "AN SHERLOCK"       PRG
23   "AO OLE"            PRG
16   "AP PUPPE"          PRG
24   "AQ DRAGON"         PRG
15   "AR FLOPPY"         PRG
30   "AS SPACE"          PRG
37   "AT LAKE"           PRG
39   "AU WOOD"           PRG
25   "AV GIRL"           PRG
21   "AW REAGAN"         PRG
152 BLOCKS FREE.
```

Titolo : **3 D GRAPHICS DRAWING BOARD**
Editore : Andromeda Software
Configurazione : Disco

Si tratta di un nuovo programma di grafica tridimensionale (generalmente tali programmi sono definiti come CAD) che è stato pubblicato in due versioni diverse : una per CBM64 (oppure per C128 in modo 64) non ancora presente sul mercato italiano, l'altra per Commodore 128 in modo 128.

Le due versioni sono,eccetto appunto per il sistema operativo che utilizzano, perfettamente identiche: quindi l'utente sceglierà l'una o l'altra versione in base al sistema di cui dispone tenendo presente che su C128 con drive 1571 il caricamento sarà più veloce.

Per gli utenti del nuovo C128 c'è poi da ricordare che non è però necessario un monitor RGB (80 colonne) poichè viene sempre utilizzata la pagina grafica delle 40 colonne.

Ovviamente la versione per C128 parte,all'accensione del computer , con l'autobooting.

Fatta tale premessa va detto che qui verrà presa in esame la versione per C128 ma comunque,ripeto , tutto ciò che viene riportato vale anche per la versione per CBM64.

Appena finito di caricare il programma all'utente viene presentato il menù di lavoro che,trattandosi di un menù ad icone, si presenta di facile comprensione anche per chi, non volendo leggersi il manuale, vuole subito passare alla pratica.

In ogni caso si consiglia, almeno in un secondo tempo, la lettura del manuale,poichè alcune funzioni non sono certo di immediata comprensione, inoltre dalla lettura del manuale è possibile apprendere alcune nozioni veramente molto utili ed interessanti circa alcune particolarità del programma.

Vediamo ora le principali funzioni offerte dal tool.

Anzitutto è possibile disegnare, oltre che in tre dimensioni,anche solo bidimensionalmente.

Lo spostamento del cursore (lungo 2 oppure 3 assi) è possibile o attraverso la tastiera oppure con il joystick : chiaramente risulta più semplice l'uso del joystick,anche se, specialmente con gli spostamenti lungo la asse orizzontale perpendicolare allo schermo , vi possono essere alcuni problemi di precisione (dipende molto dal tipo di joystick utilizzato.

Anzitutto è possibile tracciare figure solide quali cuboidi o parallelepipedi (volendo,con questa opzione è possibile tracciare anche rettangoli).Oppure possono essere disegnate piramidi e prismi (cilindri,cubi,etc.): per queste due opzioni i solidi possono avere da 3 a 50 lati e, cosa interessante,anche per solidi con un elevato numero di lati la velocità di tracciamento è molto breve.

Oltre a questi solidi , chiaramente non sufficienti ad eseguire tutti i disegni, vi è poi la funzione per tracciare linee.

Selezionata una di queste funzioni si accede all'area di lavoro vera e propria che su un lato presenta un secondo menù di lavoro sempre ad icone

Questo secondo menù,sempre ad icone,riporta dal menù principale tutte le più importanti funzioni di lavoro : è così possibile evitare inutili perdite di tempo per uscire, volendo eseguire un nuovo comando,dall'area di lavoro e passare al menù principale.

Accedendo all'area di lavoro il cursore si tro-

va al centro dello schermo ,però è possibile cambiare temporaneamente l'origine del disegno che si vuole eseguire.

Quanto viene disegnato poichè siamo in un programma di CAD, può ovviamente essere manipolato secondo varie modalità (come si può vedere dalle figure che illustrano questo articolo).

E' per esempio possibile ruotare le figure sia sull' asse orizzontale sia su quello verticale paralleli allo schermo (x,y).

Inoltre si può cambiare,con un altro comando, il piano su cui giace una figura.

E' poi disponibile la funzione di traslazione lungo i tre assi (x,y,z) . Molto utile si è poi rivelata la funzione che permette di ingrandire o ridurre le figure disegnate : è possibile disegnare accuratamente con una certa dimensione e poi, a seconda delle esigenze,a figura finita la si può ridurre alle dimensioni volute.

Trattandosi di un programma di grafica tridimensionale non viene trascurata la prospettiva : è possibile,in qualsiasi istante, aggiustare l'angolo di visione (tra 0° e 30°).

Finora si è parlato di figure senza specificare oltre. Ebbene per figura si intende ciò che viene disegnato che, a seconda del caso, può essere una figura più o meno complessa.

Chiaramente per motivi di semplicità (sia nell'esecuzione o nella rielaborazione, nella correzione o nella modifica come pure in molti altri casi) , conviene sempre comporre delle figure complesse sfruttando la costruzione a blocchi: il tool dispone infatti di tutti i comandi adatti a lavorare appunto con blocchi.

Per blocco si intende un elemento molto semplice che compone figure più complesse se unito ad altri blocchi.

Tra i programmi per lavorare con i blocchi abbiamo , anzitutto, quello che permette di combinare insieme più blocchi.

Inoltre è possibile salvare e richiamare da disco i diversi blocchi che compongono una figura.

Altre funzioni importanti del programma sono quelle che permettono di copiare figure,oppure di cambiare la scala con cui si sta lavorando.

Inoltre è possibile , tracciando un solido, modificare la posizione di un suo punto (il solido viene per così dire,deformato parzialmente).

Chiaramente sono poi disponibili tutte le funzioni necessarie alla correzione di errori (errare humanum est) oppure per fare modifiche (è possibile ottenere a disegno concluso, i riferimenti spaziali di ciascun punto di ogni figura).

Ovviamente può essere cancellata previa conferma,anche tutta l'area di lavoro.

Quanto fatto poi può essere salvato su disco come singoli blocchi (si veda quanto detto precedentemente) : tali blocchi possono essere sempre richiamati ed è possibile apportare modifiche.

Oppure l'intera area di lavoro può essere salvata come figura intera non più modificabile ma solo richiamabile per successive utilizzazioni (solo all'interno del programma).

E' però possibile salvare l'intera area di lavoro come figura in formato Koala e quindi successivamente colorabile e/o modificabile con questo tool in Multicolor ben noto agli utenti Commodore.

Da ultimo c'è da ricordare la possibilità, non certo trascurabile,di fare l'hardcopy di quanto disegnato : questo sia su MPS 801/803 (o su stampanti similari come la Okimate 20, la MPS802 con Eprom grafica,etc.) sia su

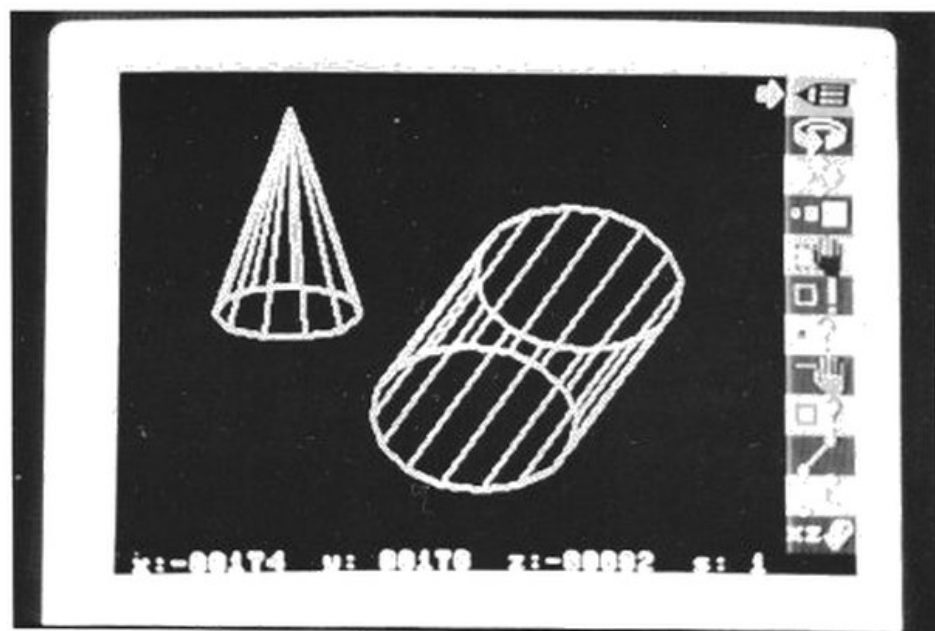
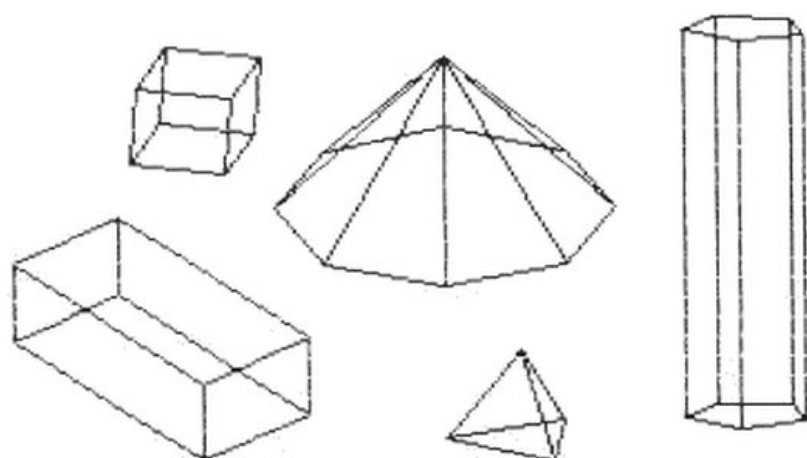
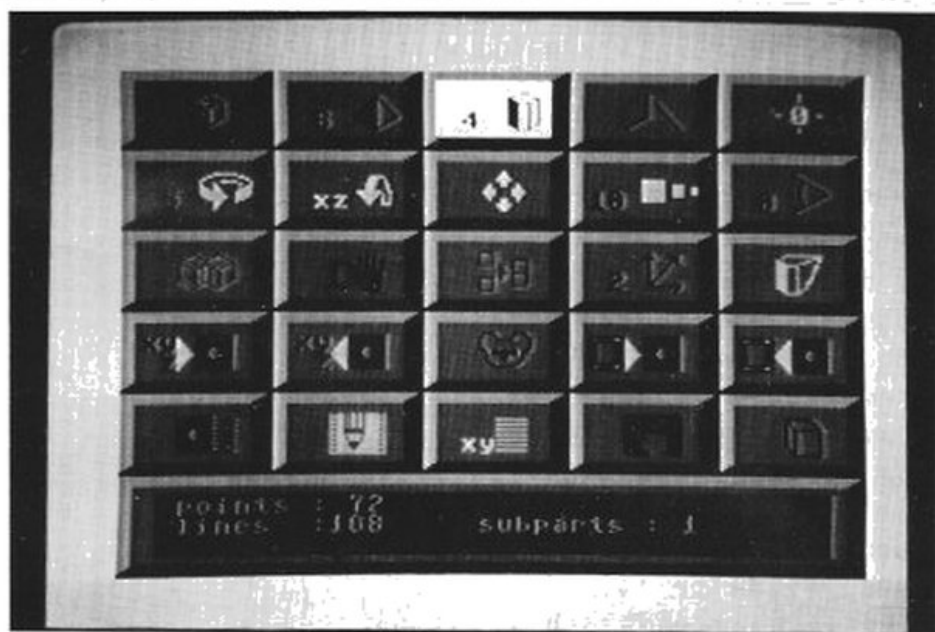
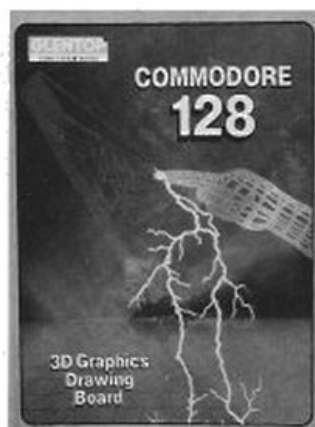
MPS 802 (senza eprom grafica), sia su plotter.

L'hardcopy è possibile in due formati cioè normale o allargato.

Quanto detto è solo l'essenziale di questo programma che per essere descritto a fondo richiederebbe molto più spazio di quanto è qui disponibile.

In ogni caso gli utenti che lo proveranno (può servire come tool a molti e vari scopi) scopriranno quanto è possibile realizzare e ne resteranno certo stupiti (si pensi al fatto che si utilizza un computer come il CBM 64 e non un sistema grafico professionale).

Ciò che più è interessante è la relativa facilità d'uso specialmente una volta che si sia letto il manuale,molto completo e chiaro.

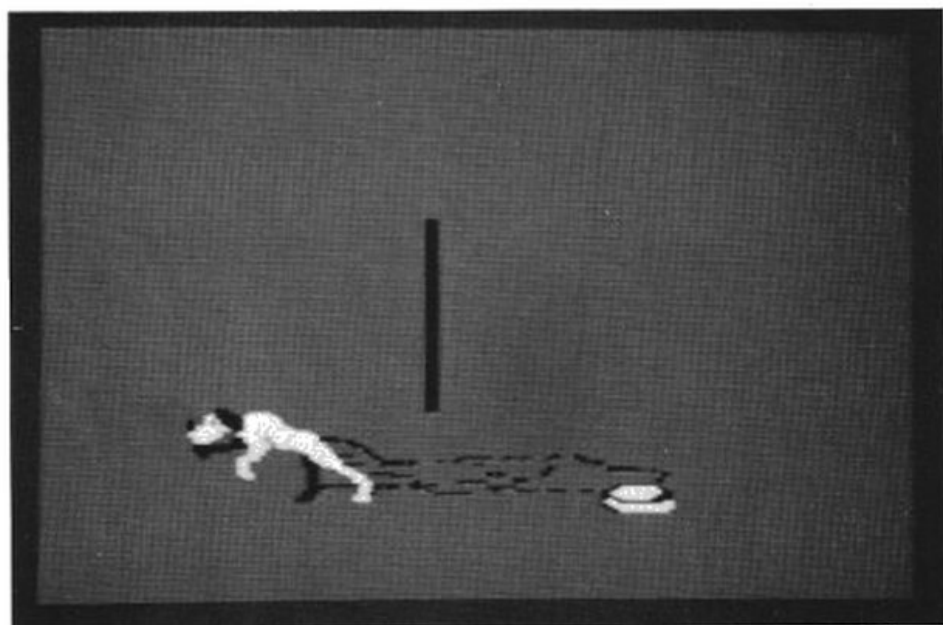
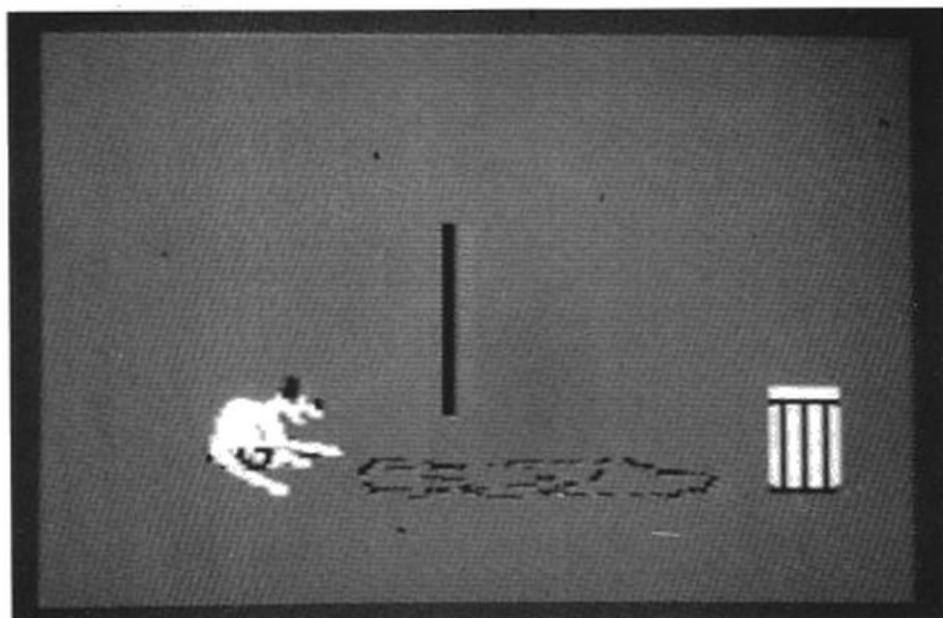
Il programma è poi corredato da un completo DEMO che illustra, passo a passo, alcune tra le principali funzioni disponibili.

Titolo : THE MOVIE MAKER TOOLKIT
Editore : Interactive Picture System
Configurazione : Disco

Due delle caratteristiche più stupefacenti del Commodore 64 sono date senza dubbio dalla possibilità di realizzare delle animazioni e di gestire un suono a tre voci.

Ed un degno esempio di queste due caratteristiche è offerto dai "videogame" ben conosciuti dalla maggior parte degli utenti Commodore.

Purtroppo,però,molti utenti sono anche consapevoli del fatto che per essi,pur se già abbastanza abili programmatori, sarà quasi impossibile raggiungere il livello di animazione e di suono di alcuni famosi videogame: a meno di non conoscere alla perfezione il linguaggio macchina (L.M.) che certo non viene incontro all'utente come il BASIC ma , tuttavia, rappresenta l'unico mezzo per sfruttare appieno le caratteristiche del CBM 64.

Ma,per fortuna, per aiutare gli utenti sono stati realizzati dei cosiddetti tool ovvero dei programmi,specifici per determinati settori e per ben precise realizzazioni

Un tool è costituito da una serie di semplici comandi (i.e. suono oppure grafica),spesso seleziona

bili da menù, che riassumono in se' parecchie istruzioni in L.M.

Tra i numerosi tool disponibili per ogni esigenza ne verrà ora preso in considerazione uno del tutto particolare che, come vedremo, pur se siamo partiti parlando di video game,non è appositamente studiato per realizzarne.

Pur tuttavia esso permette di realizzare sequenze animate e musica con il proprio CBM 64.

Parleremo dunque di THE MOVIE MAKER TOOLKIT che,unico nel suo genere, permette la realizzazione di veri e propri minifilmati computerizzati.

Praticamente il prodotto finale ottenuto con MM (d'ora in poi verrà, per semplicità, abbreviato in questo modo il nome del programma)altro non è che una composizione di grafica animata e musica che viene realizzata con il computer, in questo articolo verranno utilizzati ugualmente alcuni termini propri della vera cinematografia.

MM dunque altro non è, come già accennato,che un tool particolare che, su CBM64,permette di realizzare delle particolari composizioni (non videogame!) in cui è protagonista la grafica d'animazione accompagnata anche dalla musica ed il tutto com

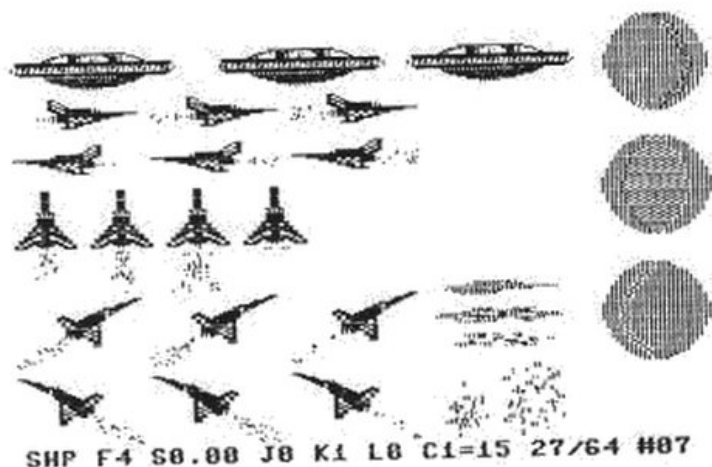
pletato da numerosi "effetti speciali".

La lunghezza massima di ciascuna sequenza è di 300 fotogrammi (FRAME) mentre la sua durata è condizionata dalla velocità con cui vengono fatti scorrere i singoli fotogrammi.

Poi però, è possibile raggruppare in un' unica sequenza diverse sequenze come è stato realizzato dagli autori del programma per fare il demo : per fare ciò il manuale fornisce le opportune istruzioni.

Vediamo ora dettagliatamente le caratteristiche del programma e le sue funzioni poichè alle sequenze complete, autonome del programma, si arriva attraverso diverse tappe proprio per rendere il tutto estremamente facile

E per ogni parte di lavoro che viene composta (i vari passaggi sono raffigurati in una delle immagini che sono allegate all'articolo) viene salvato un apposito file: quando si arriva all'ultimo passaggio della composizione viene, in pratica , fatto un semplice lavoro di assemblaggio del diverso materiale.

Ciò che è servito a produrre il file definitivo, chiaramente, può poi restare come archivio per successivi lavori.

Inoltre già sul disco del programma vi sono alcuni file che possono essere utili soprattutto agli inizi per fare un po' di pratica con del materiale già pronto e solo da assemblare: questi diversi file sono di ciò che è stato già utilizzato per comporre la demo che accompagna MM.

Vediamo ora, per sommi capi e analizzando solo che più può essere interessante per l'utente che ancora non dispone di MM ma che potrebbe esserne interessato, ciò in cui in pratica consiste il lavoro da fare per produrre il filmato.

Come detto vanno innanzitutto composte le diverse parti che compongono un filmato e che poi, alla fine, andranno assemblate in una sorta di "montaggio" (la parte di composizione è quella della sezione COMPOSE mentre il montaggio avviene nella sezione RECORD).

Quello che poi viene visto grazie alla funzione di PLAY deve subire solo un ultimo passaggio dopo la composizione : viene per così dire trattato in modo da disporre di un file (contraddistinto dalla sigla MVM) che può essere visto anche senza dovere caricare il vero programma MM.

Per comporre le varie parti ovviamente, come avviene anche nelle vere produzioni cinematografiche, si parte anzitutto da ciò che è più importante.

Dunque verranno anzitutto prodotte tutte le parti in movimento che costituiscono, per così dire, gli attori.

Esiste un'apposita sezione in cui tali soggetti (detti shape e memorizzati in file contraddistinti dalla sigla SPH) vengono realizzati attraverso un tool appositamente studiato.

I protagonisti devono poi svolgere l'azione su una scena che in MM viene definita con il termine , tradotto, di fondale (file contraddistinto con la sigla BKG).

Anche i background vengono realizzati grazie ad uno specifico tool ma è pure da notare che tali background altro non sono che normali schermate in alta risoluzione a cui sono state tagliate via solo due linee (per esigenze di lavoro): dunque per comporli possono essere utilizzati tanto dei norma

li tool grafici come pure delle immagini digitalizzate.

L'unica limitazione è proprio data,in questo caso,dall'abilità artistica e dal gusto dell'utente.

Una volta che si hanno a disposizione attori e scene il più è fatto e si può passare,dopo avere eventualmente inserito i colori, alla realizzazione delle sequenze animate che portano alla realizzazione delle diverse sequenze.

A tali sequenze vengono poi aggiunti tutti quegli elementi che normalmente fanno parte anche dei veri film: vengono cioè aggiunti il suono (memorizzato in file contrassegnati con SND) e titoli, effetti speciali, etc. raccolti anch'essi in appositi file (FNC).

Quando si dispone di tutto il suddetto materiale (si è già passati alla sezione di registrazione come è ben schematizzato in una delle figure che illustrano l'articolo)non resta che passare , come già detto,alla sezione definita con il termine di SMOOTH che, operando sui file di animazione (ANI) generati nella sezione di registrazione vera e propria (RECORD),crea un cosiddetto MOVIE MAKER FILE (MVM).

E quando si è giunti a tali file definitivi,dopo tanto lavoro (più faticoso e difficile a descriversi che non a farsi), inizia forse la parte più bella in cui ci si svincola dal vero e proprio programma per utilizzare i nostri filmati computerizzati.

E tali file,come è stato fatto nel demo, possono anche essere concatenati uno con l'altro per dare un più ampio respiro alla nostra realizzazione sia come durata che come varietà di scene,di attori e di argomenti.

Chiaramente più il lavoro globale sarà articolato maggiore attenzione sarà richiesta all'utente.

L'importante però è non perdere uno schema di lavoro come suggerisce anche il manuale che , proprio a tale scopo, fornisce anche una tabella che può servire per organizzarsi ancora meglio nella produzione.

E per meglio utilizzare il programma è anche vivamente consigliato da chi scrive di ricorrere,al minimo dubbio, specialmente quando si lavora ancora da poco con MM, al manuale che completa il programma.

Dato che si tratta di un manuale strutturato bene esso può agevolmente prestarsi ad una consultazione anche rapida: di sicuro, data la sua completezza, potrà sicuramente essere sempre di valido aiuto.

E se poi l'utente volesse leggerselo tutto questo manuale sicuramente non sarà una perdita di tempo.

In ogni caso anche gli utenti più ansiosi di usare i programmi appena ne entrano in possesso non avranno certo grosse difficoltà con MM.

Il programma infatti, a parte la semplicita vista nello svolgimento vero e proprio, si presenta estremamente chiaro in ogni sua parte.

Infatti i comandi principali di gestione del programma sono selezionabili attraverso successivi menù che forniscono anche numerose informazioni utili all'utente.

Nelle varie sezioni si lavora poi attraverso menù mnemonici (e qui il manuale serve senz'altro) , che però,in genere, sono pressapoco uguali per ciascuna di esse.

Quanto detto è naturalmente solo una sommaria descrizione di MM poichè di un tale programma si potrebbe dire ancora molto e,certo, sarebbe più efficace una dimostrazione pratica, purtroppo impossibile da farsi su carta.

Il massimo, se può esse

re sufficiente , è di mostrare alcune illustrazioni di parti salienti del programma tra cui alcuni fotogrammi di una delle sequenze della demo.

Piuttosto invece vorrei dare un consiglio tecnico applicativo inerente a MM e che può servire sai ai futuri utenti del programma sia a chi già lo possiede. Lo scopo di Commodore Time è infatti, come già detto in altre occasioni,non solo di informare sulle novità e di illustrare ciò che potrebbe interessare l'utente , ma anche di dare utili consigli agli utenti per sfruttare al meglio ciò che magari già possiedono.

Veniamo dunque al consiglio.

Se si possiede un normalissimo videoregistratore con un semplice cavetto video è possibile registrare le immagini generate dal computer, il Commodore 64 nel nostro caso.

Ebbene,registrando sequenze realizzate con MOVIE MAKER, è dunque anzitutto possibile ottenere dei veri e propri lungometraggi computerizzati: in questo caso infatti non si ha più la " limitazione " dei 664 blocchi del floppy ed inoltre non vengono inframmezzate attese per il caricamento di ogni sequenza.

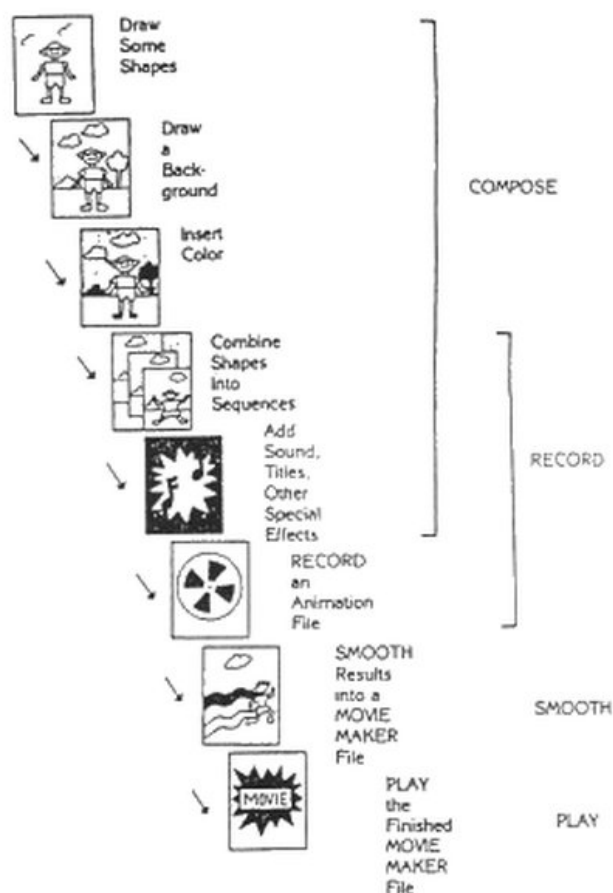
Inoltre è possibile realizzare titolo, presentazioni, stacchi, effetti speciali, etc. da incorporare nelle normali videocassette: per fare ciò basta un CBM e appunto un MM.

E, come già accennato in precedenza, se si possiede anche un videodigitalizzatore per catturare immagini reali con il computer, il tutto può avvenire ancora meglio.

Possedendo poi un secondo VR e un mixer video si può,con una spesa nemmeno poi tanto elevata, arrivare anche a risultati del tutto stupefacenti.

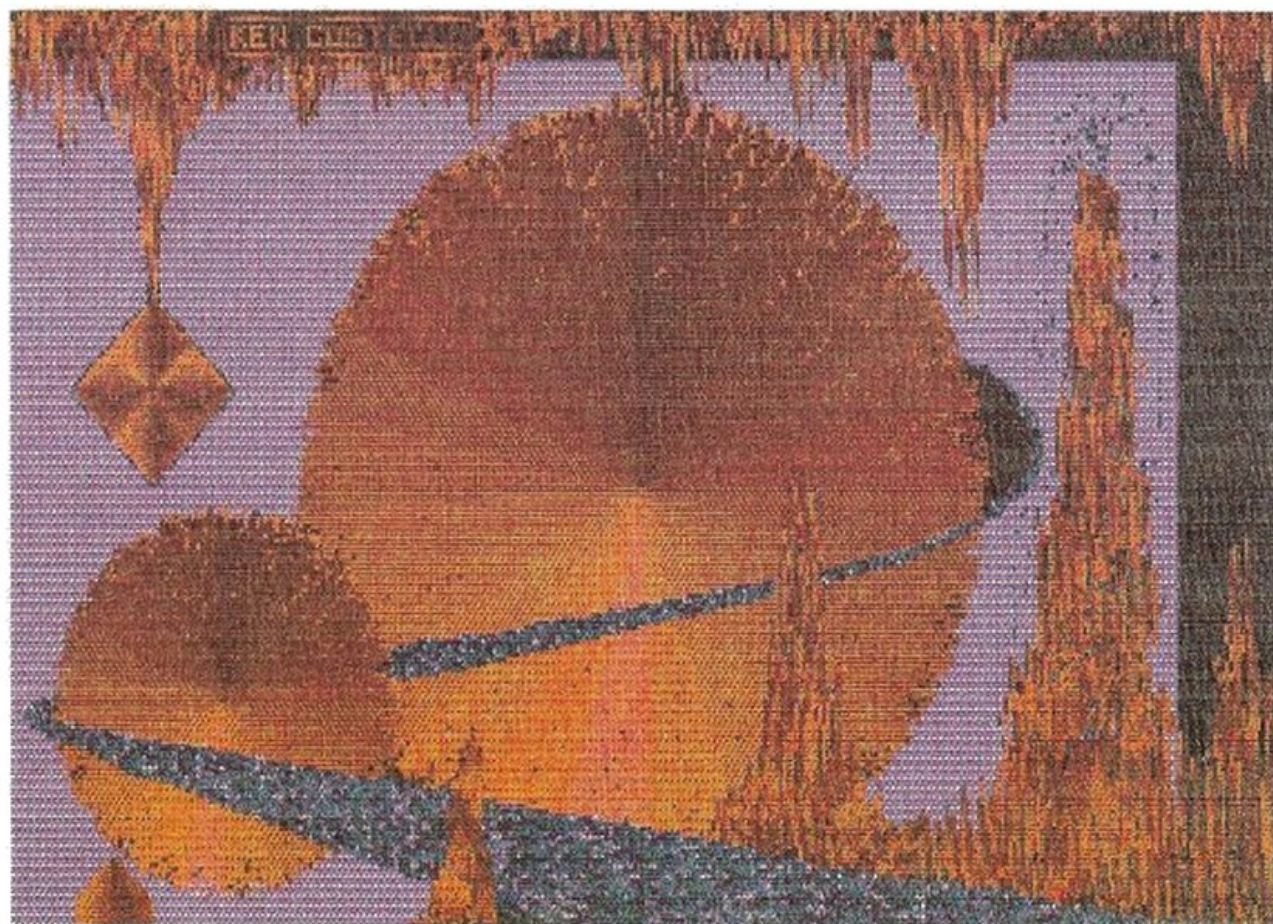
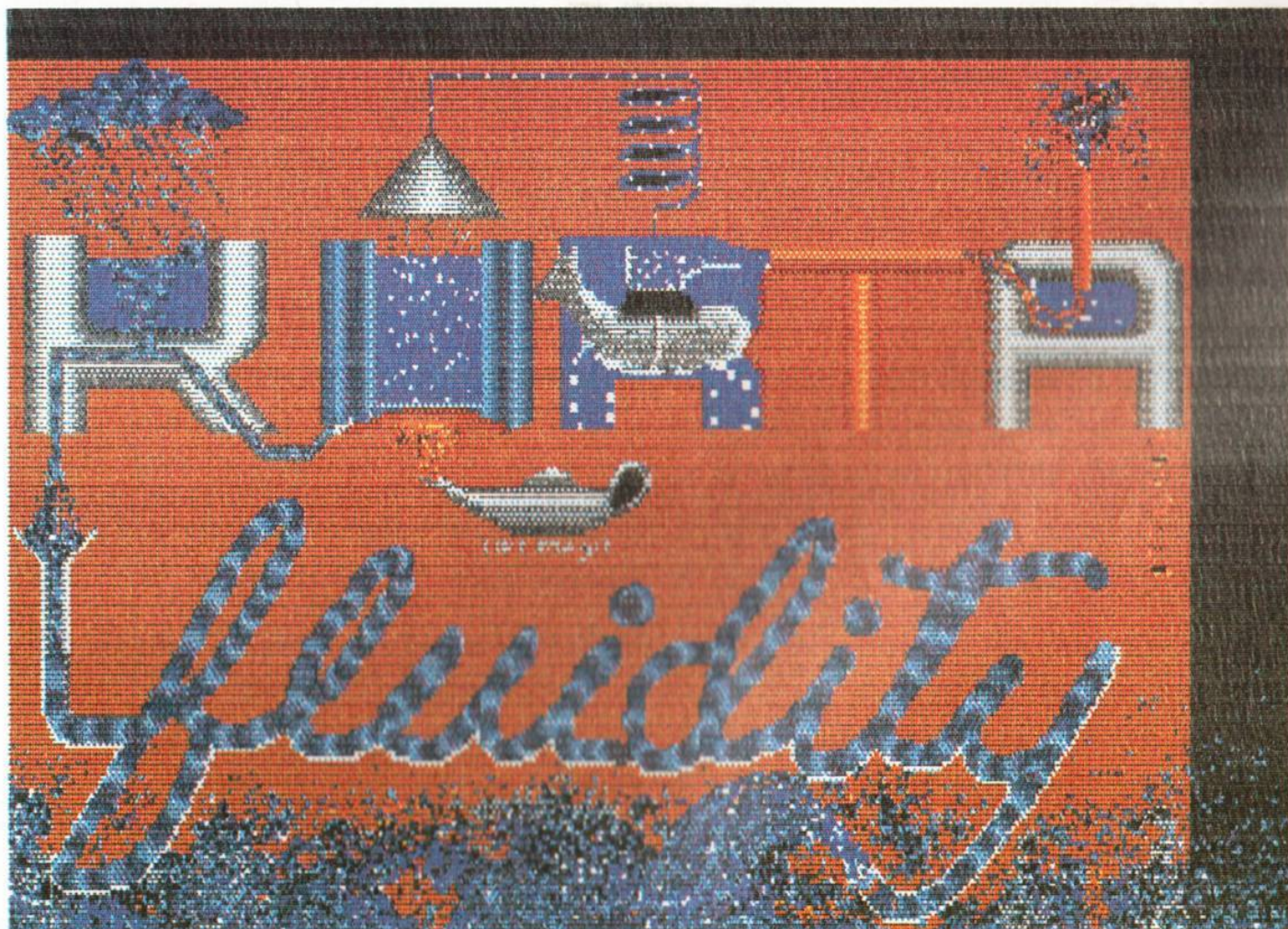
Per concludere però la nostra già forse troppo lunga chiacchierata (perdonatemi se magari mi sono fatto prendere un pò troppo la mano alla fine, ma l'entusiasmo era grande) non mi resta che augurare buon divertimento a tutti coloro che vorranno cimentarsi con MOVIE MAKER.

E se qualcuno avrà problemi da risolvere o consigli da dare a proposito di quanto ora detto scriva pure alla redazione : farà piacere alla rivista e probabilmente anche ai lettori.

C.S.

IBM® & *AMIGA*

Compatible

MICROLINE
292/293

vendita presso:
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Tel.02/6706006-6706440

STAMPANTE A COLORI OKI MICROLINE 293

CARATTERISTICHE TECNICHE

Metodo di stampa	ad impatto a matrice di punti
Testina	18 aghi
Velocita' di stampa	200 cps in modo utility 100 cps in modo NLQ 50 cps in modo enfatizzato 50 cps in grassetto
Tecnica di stampa	bidirezionale ottimizzata
Velocita' in tabulazione	200 cps
Interlinea	1/6, 1/8, n/72, n/216, n/288 pollici
Velocita' interlinea 6 linee per pollice	100 ms
Velocita' minima di trascinamento	2.0 pollici/secondo
Caratteristiche di stampa con matrice carattere a 10 CPI	9 x 9 in modo utility 17 x 17 in modo NLQ
Dimensioni dei caratteri	5, 6, 8.5, 10, 12, 17.1, CPI
Caratteri per linea	136 a 10 CPI 163 a 12 CPI 233 a 17.1 CPI
Set di caratteri	IBM Set 1 IBM Set 2 Zero barrato ASCII o senza barra Zero ASCII Inglese, Tedesco, Francese, Svedese Danese, Norvegese, Olandese, Italiano, Francese Canadese, Spagnolo
Grafica Bit image	60 x 72 DPI Singola densita' 120 x 72 DPI Doppia densita' 240 x 72 DPI Quadrupla densita'
Buffer di stampa	18 Kbytes
Alimentazione carta	Foglio singolo e modulo continuo originale + 3 copie
Durata nastro inchiostrato	da 3 a 5 milioni di caratteri
Interfacce	Parallela Centronics RS 232-C RS 422

Your Microline prints in fine, elite, or pica.

Utility mode

Near Letter Quality

DOUBLE WIDTH Normal printing

DOUBLE HEIGHT Normal printing

DOUBLE WIDTH AND HEIGHT

*Start italics...*Stop italics

Enhanced printing

Emphasized printing

Superscripts: Microline™

Subscripts: H_2O

This code starts underlining
and this code stops it

ASCII characters : 0 $ # [\ ] ^ { }

French characters: 0 $ £ · ç § ^ é è

International character set

<table>
<tr><th></th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th></tr>
<tr><td>ASCII (0)</td><td>#</td><td>&</td><td>0</td><td>@</td><td>O</td><td>[</td><td>\</td><td>]</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>{</td><td>|</td><td>}</td><td>~</td></tr>
<tr><td>ASCII (O)</td><td>#</td><td>&</td><td>0</td><td>@</td><td>O</td><td>[</td><td>\</td><td>]</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>{</td><td>|</td><td>}</td><td>~</td></tr>
<tr><td>BRITISH</td><td>£</td><td>&</td><td>0</td><td>@</td><td>O</td><td>[</td><td>\</td><td>]</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>{</td><td>|</td><td>}</td><td>~</td></tr>
<tr><td>GERMAN</td><td>#</td><td>&</td><td>0</td><td>§</td><td>O</td><td>Ä</td><td>Ö</td><td>Ü</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>ä</td><td>ö</td><td>ü</td><td>ß</td></tr>
<tr><td>FRENCH</td><td>£</td><td>&</td><td>0</td><td>à</td><td>O</td><td>·</td><td>ç</td><td>§</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>é</td><td>ù</td><td>è</td><td>¨</td></tr>
<tr><td>SWEDISH</td><td>#</td><td>&</td><td>0</td><td>É</td><td>O</td><td>Ä</td><td>Ö</td><td>Å</td><td>Ü</td><td>_</td><td>é</td><td>ä</td><td>ö</td><td>å</td><td>ü</td></tr>
<tr><td>DANISH</td><td>#</td><td>&</td><td>0</td><td>É</td><td>O</td><td>Æ</td><td>Ø</td><td>Å</td><td>Ü</td><td>_</td><td>`</td><td>æ</td><td>ø</td><td>å</td><td>ü</td></tr>
<tr><td>NORWEGIAN</td><td>#</td><td>&</td><td>0</td><td>É</td><td>O</td><td>Æ</td><td>Ø</td><td>Å</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>æ</td><td>ø</td><td>å</td><td>~</td></tr>
<tr><td>DUTCH</td><td>£</td><td>&</td><td>0</td><td>@</td><td>O</td><td>[</td><td>Ĳ</td><td>]</td><td>^</td><td>_</td><td>`</td><td>{</td><td>ĳ</td><td>}</td><td>~</td></tr>
<tr><td>ITALIAN</td><td>£</td><td>&</td><td>0</td><td>§</td><td>O</td><td>·</td><td>ç</td><td>é</td><td>^</td><td>_</td><td>ù</td><td>à</td><td>ò</td><td>è</td><td>ì</td></tr>
<tr><td>FR/CA</td><td>ü</td><td>ë</td><td>0</td><td>à</td><td>Ø</td><td>â</td><td>ç</td><td>ê</td><td>î</td><td>ï</td><td>ô</td><td>é</td><td>ù</td><td>è</td><td>û</td></tr>
<tr><td>SPANISH</td><td>!</td><td>&</td><td>0</td><td>¡</td><td>O</td><td>Ñ</td><td>ñ</td><td>¿</td><td>ü</td><td>_</td><td>á</td><td>é</td><td>í</td><td>ó</td><td>ú</td></tr>
</table>

Titolo : **ARCTIC FOX**
Editore : Electronic Arts
Configurazione : Disco

AMIGA

Ormai lanciati verso atmosfere tutte arcade e verso realizzazioni casalinghe sempre più vicine alla realtà "da sala da giochi", oggi sul nostro incredibile Amiga possiamo assaporare tutta la raffinatezza e la stimolante complessità di Arctic Fox ultima creazione della rinomata Electronic Arts.

Rifacendosi, in modo abbastanza scontato, agli acclamati Stellar 7 e Battle zone, che tanto ci hanno entusiasmato sul "piccolo" CBM64, la Ega ha sviluppato uno dei più cari e appassionanti temi del combattimento simulato; facendo di una stupefacente grafica tutta 3D il punto forte di Arctic Fox, la EGA ha sviluppato attorno alle coloratissime e coinvolgenti schermate di questo gioco , una sottile, intricata e appassionante sfida bellica , combattuta fra le ghiacciate distese polari.

Ci troviamo infatti a guidare un poderoso mezzo d'assalto, denominato Volpe Artica appunto, impegnati nel difficile compito di assediare e distruggere la roccaforte degli alieni di recente atterrati sulla terra.

I classici "omini verdi" di tutta la faccenda, infatti, hanno fatto del pack il loro quartier generale dove hanno anche installato delle temibili apparecchiature capaci di modificare la composizione chimica dell'atmosfera terrestre, per renderla più consona alle loro esigenze.

Si tratterebbe, infatti, di diminuire in maniera drastica il tasso di ossigeno atmosferico per arricchire di metano, cloro e ammoniaca l'aria del nostro pianeta , causando (guarda caso !) la morte di tutto il genere umano.

Per fare ciò gli alieni hanno bisogno di molto tempo ma non abbastanza da permetterci una tranquilla e rilassata escursione tra i ghiacci eterni della banchisa polare, dedicandosi al "tiro all'alieno" !

Dunque, balzati in sella (si fa per dire) al nostro fido Arctic Fox, dobbiamo innanzitutto impratichirci al riguardo delle modalità di controllo del nostro mezzo , delle sue pressochè uniche prestazioni e di tutto l'armamentario bellico in possesso del nemico.

Per fare tutto ciò possiamo consultare, almeno la prima volta, il manuale di istruzioni (peraltro molto dettagliato) o rinfrescarci la memoria con il cosiddetto Enemy Preview che il programma stesso ci offre, illustrandoci in una sorta di passerella d'onore tutti i mezzi e le attrezzature installate e possedute dagli alieni.

Questa particolare opzione si rende molto utile al giocatore principiante per iniziarlo ad uno indispensabile e rapido riconoscimento delle sagome dei vari veicoli alieni, evitandogli, proprio durante lo scontro, inutili indecisioni e pericolose perdite di tempo per identificare e classificare il tipo, la robustezza e le caratteristiche dell'attuale offensiva bellica aliena.

Dal canto nostro, ci troviamo ad osservare il tutto da una comoda e spaziosa finestra che, dall' interno del nostro carro armato ci offre la visione del terrno antistante, fornendoci inoltre ,grazie agli onnipresenti e numerosi indicatori, tutte le informazioni relative allo 'status' del nostro veicolo.

Abbiamo infatti in dota

zione un potente cannone a impulsi,una buona scorta di missili terra-aria e numerose mine disseminabili sul terreno per evitare o compromettere le avanzate nemiche.

Per amministrare tutto questo ben di Dio,si deve ricorrere alla tastierina numerica posta sulla destra della keyboard Amiga e, più precisamente,dovremo usare i tasti numerati dal 4 al 9 per selezionare le varie attrezzature.

Il tasto 4 permette di far eseguire al nostro carro una rapida inversione di direzione pari a 180 gradi, il tasto 5 presiede al lancio dei missili, il 6 fa si che il nostro Arctic Fox si nasconda nella neve, per mezzo di un rapido ed efficace sistema di mimetizzazione che prevede lo scavo di una profonda buca dove il nostro mezzo può rendersi invisibile ai radar alieni.

Il tasto 7 quindi,offre la possibilità,in contemporanea con l' utilizzo del joystick o mouse, di modificare l'angolo di tiro e l'elevazione del nostro cannone, mettendoci in grado di impostare i parametri necessari per affrontare un' offensiva prettamente aerea o terrestre.

L' 8 mette in funzione una speciale telecamera installata sul retro del nostro carro,per fornirci una pressochè completa visione di tutto quello che accade alle nostre spalle

Il tasto 9,infine, rilascia le mine sul terreno innescandole.

E' importante ricordare a questo punto,che il nostro compito è basato soprattutto sull' elemento sorpresa;gli alieni infatti,non si aspettano che un solo carro terrestre osi addentrarsi nel 'loro' territorio,pronti invece ad affrontare un attacco in massa.

A questo proposito perciò il nostro sarà un classico attacco a sorpresa del tipo 'Hit & Run' , spara e fuggi, visto nell'ottica di creare scompiglio e disorganizzazione nelle file nemiche,evitando una massiccia e coordinata controffensiva.

Per far si che questi nostri attacchi risultino il più efficaci possibile e anche il più duraturi , durante la partita,dovremo muoverci con molta velocità e sicurezza onde evitare che i lenti ma inesorabili radar nemici ci intercettino, permettendo al nemico un contrattacco perfettamente localizzato sulle nostre coordinate.

A tale proposito uno speciale indicatore,posto nella parte superiore della finestre di comando,ci informa dell'operato dei radar nemici,assumendo diverse colorazioni a seconda che gli alieni ci abbiano o stiano per localizzarci.

Inoltre, proprio per ricordarci la precarietà e l'importanza della nostra azione,un indicatore posto in alto a destra ci informa sul tasso di ossigeno rimanente nell'atmosfera terrestre,invitandoci ad accelerare i tempi, nel tentativo di distruggere tutte le installazioni nemiche.

Abbiamo anche vari strumenti di controllo per rilevare l'entità dei danni subiti dal nostro veicolo per verificare il numero di missili e di mine ancora disponibili e per concretizzare la velocità alla quale ci stiamo muovendo.

Il nostro Arctic Fox infatti,può raggiungere una velocità (incredibilmente) di 200 km l'ora, garantendoci la massima velocità di azione unita a una estrema manovrabilità

Un particolare appunto va fatto al riguardo dei missili terra-aria che oltre a servire come semplice strumento di offesa possono permetterci un'efficace ricognizione aerea su buona parte del campo di battaglia su cui ci troviamo.

Il lancio di un missile infatti,se non è contemporaneo all'avvistamento e all'inquadramento nel mi-

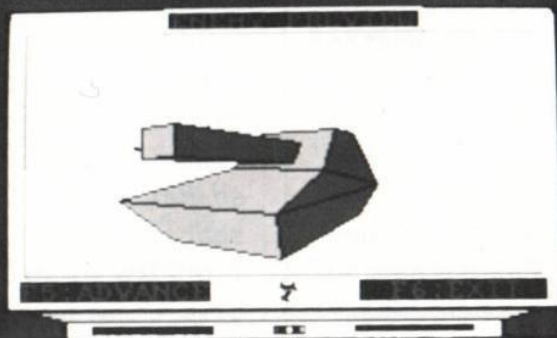
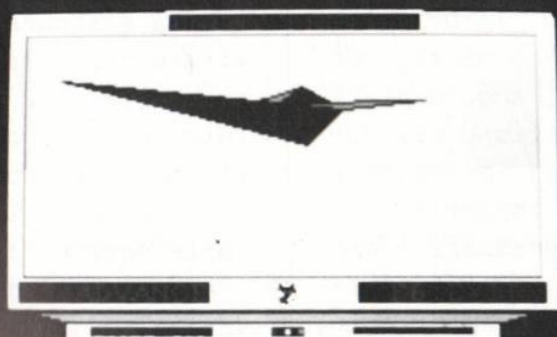
rino, di un veicolo nemico,può esplicarsi come un vero piccolo simulatore di volo,in cui, con l'uso del joystick/mouse,potremo dirigere gli spostamenti del razzo, osservando le immagini trasmesse dalla telecamera installatevi.

Esistono ben tre livelli di difficoltà in cui cimentarsi nel tentativo di sconfiggere e ricacciare gli alieni,da un semplice gioco di allenamento,ad un vero e proprio scontro all'ultimo sangue

La grafica di questo gioco,non venendo meno alle promesse fatte nello strabiliante Marble Madness,tiene alto il nome e il marchio Commodore Amiga, regalandoci schermate e animazioni spesso,credetemi,migliori di un qualsiasi arcade.

Per quanto riguarda gli effetti sonori poi,vi raccomando di reggervi forte alla vostra poltrona quando sentirete,in perfetta stereofonia,le incredibili esplosioni e le deflagrazioni dei cannoni e delle armi nemiche,il tutto condito da una sinfonia di suoni, cicalini e di effetti speciali davvero strabilianti.

State ancora leggendo ? Vi consiglio di smettere alla svelta e di precipitarvi al comando del vostro Arctic Fox : non crederete ai vostri occhi e alle vostre orecchie.

Buona fortuna !!!

Titolo : **LEGIONNAIRE**
Editore : Microcomputer games (a Division of the Avalon Hill Game Company)
Configurazione : Disco/Nastro

LEGIONNAIRE è una simulazione in tempo reale di alcune battaglie avvenute al tempo di Cesare.

Il giocatore comanda le le legioni romane contro le armate dei barbari.

Proprio come fece Cesare quando conquistò la Gallia.

All'inizio si deve scegliere il numero delle legioni (da un minimo di 5 ad un massimo di 10)e contro quali tribù barbare misurarsi,a seconda della tribù scelta cambia la difficoltà del gioco, infatti come vedremo in seguito alcuni popoli hanno virtù guerresche maggiori di altri.

Per chi è alle prime armi è consigliabile misurarsi contro gli Aedui e gli Auscii, sono i più facili da sconfiggere.

Fatto ciò il computer piazza le varie armate sul terreno dello scontro e aspetta che il giocatore studi la tattica più opportuna,schiacciando il pulsante di fire del joystick inizia la battaglia

Grande importanza riveste la conformazione del terreno, è molto più agevole difendersi dall'alto di una collina dalle armate nemiche che devono faticare per salire il pendio,così come è più facile sconfiggere la cavalleria barbara se la si attira ai bordi di una foresta.

Importante è anche la disposizione delle legioni : la più potente è la decima (quella di Cesare) che è composta da veterani che hanno già combattuto ripetutamente al fianco del grande condottiero romano.

C'è poi la prima unità di cavalleria, agli ordini di Crasso, comandante capace ed affidabile,tenuto in molta considerazione dai propri soldati.

Labienus comanda la seconda unità romana di cavalleria.

L'utilizzo appropriato della cavalleria è l'arma vincente nei combattimenti contro le armate galliche.

Ci sono poi le legioni di Cicero e Galba molto efficienti e composte da uomini entusiasti di servire il grande Cesare.

Per finire abbiamo gli uomini di Roscius,Cotta e Plancus che sono mediocri come i loro comandanti.

Definita come disastrosa è invece l'ultima legione presa in considerazione,quella agli ordini di Sabinus,comandante incapace e inetto.

Queste caratteristiche risulteranno molto importanti al momento dell'impiego delle unità in combattimento.

Per quanto riguarda le fanterie nemiche possiamo scegliere fra :

a)Aedui : disorganizzati e facili da sconfiggere
b)Eburones : tribù molto aggressiva e numerosa,fortunatamente equipaggiata con poche armi e composta da elementi poco disciplinati;forte nell'attacco , ma debole in difesa
c)Suevii : tribù con una grande e fiera tradizione militare,le sue truppe sono tra le più rispettate dalle genti barbare;i soldati sono eccellenti combattenti
d)Senones: non hanno grandi armate e non sono particolarmente veloci negli spostamenti,sono però avversari agguerriti e da tenere in debita considerazione
e)Vocates : fanterie abbastanza facili da distruggere se attaccate separatamente, quasi invincibili se rafforzate da unità di cavalleria
f)Helvetii : sono la fanteria più forte dell'Europa barbara,potenti ed invincibili sia nell'attac-

care il nemico sia nel difendersi dai suoi attacchi.

Anche le unità di cavalleria variano per consistenza e per potenza a seconda delle tribù :

a)Auscii : sono la cavalleria equivalente agli Aedui,facili da sconfiggere utili per capire il funzionamento del game

b)Ubii : tribù molto primitiva ma armata di grande ferocia e voglia di uccidere

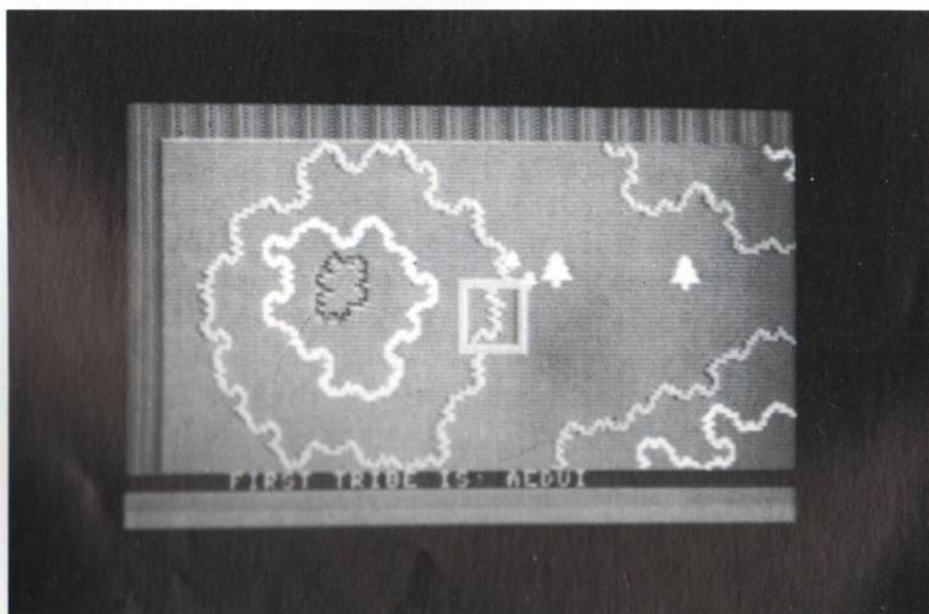
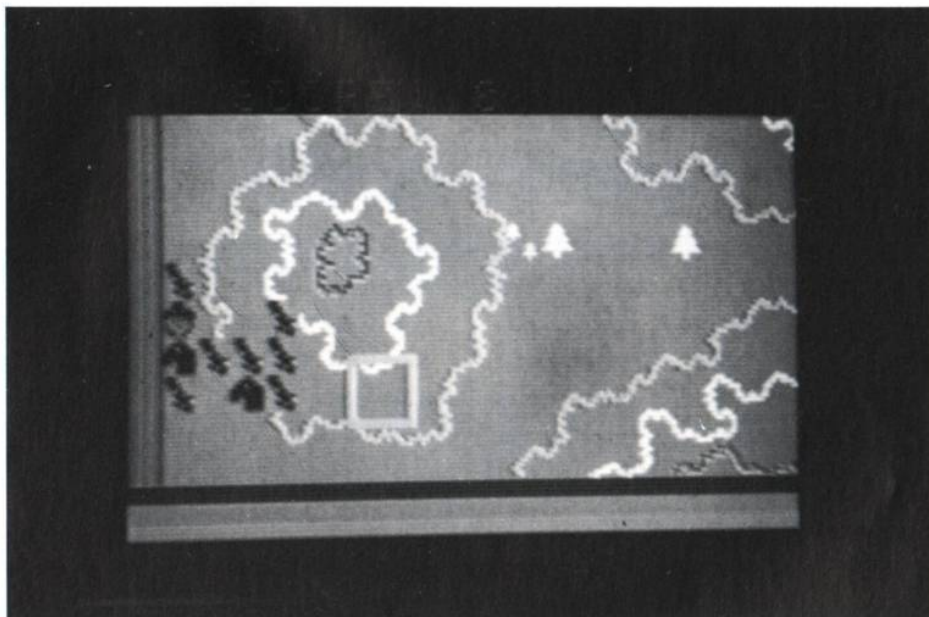
c)Menapii : hanno una cavalleria numerosa e veloce,i comandanti sono molto capaci e pericolosi

d)Morini : combattenti feroci,attaccano con frequenti interruzioni,è buona norma attaccarli sempre prima di essere attaccati

e)Huns : sono avversari formidabili che giungono in Europa dall' Oriente molti anni dopo la scomparsa di Cesare.

Il gioco termina o con la sconfitta delle armate barbare o con la morte di Cesare.

Come vedete un war game nel quale la strategia e la tattica si fondono per divenire un tutt'uno in una ottima simulazione dove la conformazione del terreno e la conoscenza delle usanze del nemico è importante per giungere alla vittoria.

Un gioco di guerra abbastanza semplice, adatto a chi si avvicina per la prima volta a questo tipo di programmi e che si spaventa alla vista delle molte regole che solitamente contraddistinguono le simulazioni.

Titolo : **KENNEDY APPROACH**
Editore : MicroProse Software
Configurazione : Disco

KENNEDY APPROACH è la simulazione di una torre di controllo per lo smaltimento del traffico aereo, per alcuni minuti ognuno di voi sarà un controllore di volo, i cui errori potranno causare la morte di varie decine di persone e la distruzione di modernissimi jet commerciali.

All'inizio del game viene richiesta una parola in codice da ricercare sul manuale delle istruzioni e una volta deciso il livello di difficoltà viene mostrata una lista di aree nelle quali sono situati uno o più aereoporti.

Si può scegliere fra diverse zone :

-Atlanta, Georgia : qui atterrano e decollano solo aerei a reazione con velocità molto simili fra di loro

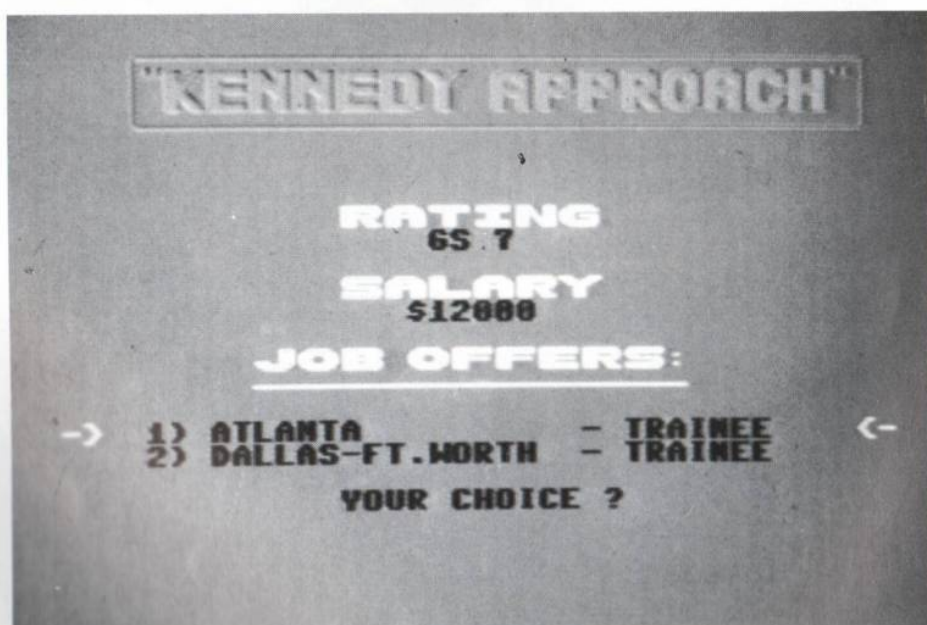
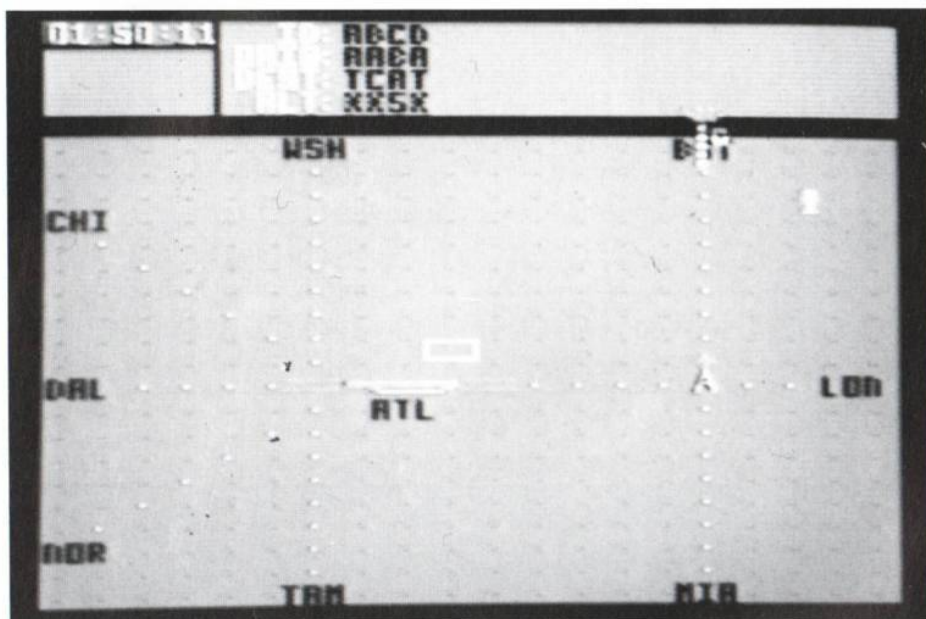
-Denver, Colorado: l'area comprende l'aereoporto internazionale di Stapleton, ci sono montagne e spesso il tempo può essere terribile

-Dallas-Fort Worth,Texas: qui abbiamo l' aereoporto di Dallas Love Field, da quest'ultimo decollano anche i piccoli turboelica Cessna Skymaster molto più lenti dei reattori di

linea
-Washington, D.C. : questa è una delle aree più difficili da gestire, ci sono due grandi aereoporti e inoltre gli aerei hanno differenti velocità commerciali,ci sono anche i famosi Concorde (questa zona è per chi ha già molta pratica del gioco, infatti il livello minimo è il 3)
-New York, New York State : è per i migliori,qui si può infatti impazzire travolti dal gran numero di aerei che devono decollare o che vogliono atterrare all'aereoporto di La Guardia.

Ora se avete letto il manuale (cosa indispensabile anche se le regole principali sono abbastanza immediate) potete iniziare ad essere un uomo radar e a cercare di fare carriera,avanzando di grado ed incrementando la possibilità di guadagno.

Il monitor si presenta suddiviso in due zone principali : una superiore che mostra i voli in transito, quelli in arrivo e quelli in partenza,una inferiore che occupa circa i tre quarti del video e che mostra una pianta della zona e i simboli dei singoli aerei.
E, cosa notevolissima il programma è supportato da un sistema software della Electronic Speech Systems di Berkeley che automaticamente traduce i comandi da voi impartiti ai vari aerei con il joystick e con la tastiera, in parole.

Quindi una simulazione veramente notevole, soprattutto per la possibilità di poter udire i comandi impartiti e per la grafica ottima.

Titolo : **SEVEN CITIES OF GOLD**
Editore : Electronic Arts

AMIGA

Il background di questo programma è assai affascinante, dedicato a tutti quegli animi nobili che mirano a fare grandi cose a compiere gesta che segnano la storia e rendono immortale il nome di chi le vive !

SEVEN CITIES OF GOLD è una esplosiva miscela fra un'avventura,una simulazione e un arcade.

Permette al giocatore di ricalcare le orme di Cristoforo Colombo il grande navigatore genovese che scrisse una importantissima pagina nella storia del XV secolo.

La cosa più fantastica è che il mondo da scoprire viene generato in modo random dal computer , il che permette di vivere infinite avventure, una più affascinante dell'altra.

Dopo aver convinto i regnanti di Spagna ed aver fatto creare ad Amiga il nuovo mondo si può salpare con la propria flotta alla ricerca delle "Americhe".

Dopo giorni e giorni di navigazione finalmente si giunge in vista della tanto anelata sponda e si può iniziarne l' esplorazione.

Si entra in contatto con i nativi e si deve cercare di non inimicarseli per poter intavolare dei fruttuosi scambi, accumulando quantità enormi di preziosi, gioielli e oro.

A grandi linee la popolazione è così suddivisa: la parte meridionale del continente è abitata dagli Aztechi,la parte centrale dagli Incas ed il nord da tribù di pellerossa.

Il tempo scorre e con lo scorrere delle stagioni nell'emisfero settentrionale i fiumi iniziano a ghiacciarsi e gli alberi a perdere le foglie,riducendo le scorte alimentari degli abitanti del luogo e di conseguenza anche la possibilità per le truppe di trovare nuovi viveri.

Dopo la prima spedizione si viene promossi al rango di capitano generale e poi con il passare del tempo (se non si muore) si arriva a essere il vicerè del nuovo mondo.

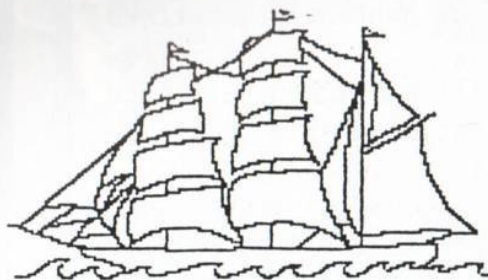
Ogni volta che si torna in Europa si possono arruolare nuovi uomini, per sostituire quelli morti , ed acquistare doni per i sudditi d'oltre oceano.

E' possibile se si hanno i denari,comperare nuove navi per aumentare la consistenza della flotta.

Come vedete un programma veramente notevole,con una grafica buona e una giocabilità eccezionale.

E' possibile reperire sul mercato anche la versione per Commodore 64 su disco da cinque pollici ; il gioco è molto simile a quello per Amiga,solo la grafica e il suono sono leggermente inferiori.

Quindi una simulazione molto buona, dedicata a tutti, si gioca con un comune joystick e si possono passare dei pomeriggi piacevoli(specialmente se fuori piove) in compagnia di un buon computer.

Il manuale è fatto veramente bene, è di facile comprensione,bastano pochi minuti per impadronirsi delle poche regole che gestiscono il programma e fare del giocatore un novello Cristoforo Colombo.

ADVENTURES

Titolo : **NINE PRINCES IN AMBER**
Editore : Telarium (ex Trillium)
Configurazione : Disco

Ultima affascinante fatica della ditta americana specializzata nella trasposizione computerizzata di opere della letteratura fantascientifica e fantastica (ricordate FAHRENHEIT 451, AMAZON, DRAGONWORLD e RENDEZVOUS WITH RAMA ?)

Stavolta, su altre quattro facciate di dischetto,tocca a un classico fantasy dello scrittore Roger Zelazny,ovvero al suo ciclo ambientato nel mondo di Ambra e pubblicato alcuni anni fa anche in Italia .

Ambra è un universo del tutto particolare,anzi è l'universo "reale" nascosto sotto le apparenze del nostro e di tanti altri.

L'eroe che si è chiamati a impersonare è Corwin, uno dei sei principi di Ambra il quale, benchè esiliato a lungo sulla Terra, è ora pronto a ripartire per il magico mondo di Ambra e a lottare contro i suoi stessi fratelli per impedire l'incoronazione del malvagio Eric.

Lungo la strada, incontrerà dunque Benedict, fedele soltanto ad Ambra , Bleys e Brand, che sembrano avere stretto un misterioso patto, e Fiona, che non sembra nutrire molto interesse per il trono.

I verbi che si possono usare nelle comunicazioni sono divisi in "ostili" , "neutrali" e "amichevoli" e nel caso di scontri sarà bene fare ricorso a combinazioni di colpi di scherma ben precisi.

Giunti a un certo punto, poi, si dovrà affrontare la prova del Pattern (Schema) con le cinque stelle di Oberon, padre dei principi di Ambra.

E se questo non vi basta ancora, dovrete cimentarvi anche con i Tarocchi.

Nel complesso, il programma si presenta come sempre ricco nel testo e nella parte grafica (alla quale si può rinunciare per una maggiore velocità di interazione), e richiede una buona conoscenza della lingua inglese per apprezzare in pieno le sfumature di una situazione talmente ricca di incognite.

Indubbio,comunque, il divertimento e il congruo numero di ore per la soluzione.

ADVENTURES

Titolo : **LUCIFER'S REALM**
Editore : American Eagle
Configurazione : Disco

Apparsa negli Stati Uniti alcuni anni or sono insieme a un paio di altre notevoli adventure (Kukulcan e Masquerade), anche IL REAME DI LUCIFERO è approdata sui nostri lidi.

Se la parte grafica, come in Masquerade, appare un pò simile a certi cartoni animati umoristici, occorre però dire che le schermate vengono caricate in fretta e che si può rinunciare ad esse (ma è un peccato) per procedere più svelti.

La storia ha inizio con la morte del giocatore in un letto di ospedale.

Proprio così. Per iniziare il gioco dovete morire, e finchè un medico e un'infermiera non avranno constatato la vostra dipartita da questo mondo non potrete fare quasi nulla.

Una volta defunti, però scoprirete di non avere condotto un'esistenza molto virtuosa, in quanto vi ritroverete alle porte dell'inferno...... dopo una capatina dinanzi a San Pietro.

A questo punto i masochisti potrebbero ritenersi soddisfatti, e invece la situazione si ribalta: arrivati davvero fino in fondo, scoprirete un car-

tello dove Satana stesso avverte che uno dei suoi "clienti",un certo Adolph Hitler,sta cercando di rovesciare il suo governo aiutato da altri dubbi elementi come Benito Mussolini.

Chiunque riuscirà a dimostrare con prove alla mano la colpevolezza dei signori in questione, verrà premiato con la liberazione e l'ascesa al regno dei cieli.

Ben pochi,credo,rifiuterebbero questa offerta,anche se ciò significa affrontare uno dopo l'altro individui dalla pessima reputazione come Adolph Eichmann e John Wilkes Booth,l'assassino di Lincoln.

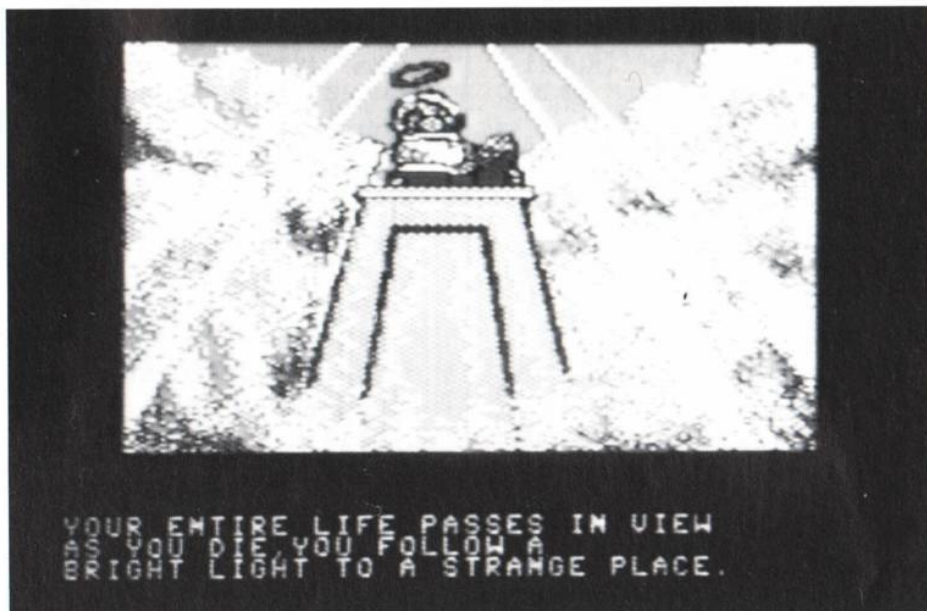
Per trovarsi infine alla presenza di un cranio misterioso al cui interno qualcosa rintocca.

Che fare ? Meglio non disperare, e cercare con logica la soluzione più appropriata.

Senza trascurare un consiglio per chi dovesse restare impantanato dinanzi al pozzo fiammeggiante, ascoltando le migliaia di anime tormentate che gemono.

Provate a saltare giù dal bordo del crepaccio (JUMP) e poi, quando la fessura davanti a voi (CRACK) si sarà allargata,scendete verso il basso (CLIMB CRACK).

Vi troverete in una strana locazione,abbastanza simile a una vasca da bagno .... perchè non tirare,allora, la catena ?

Buona fortuna.

gemini-10X dalla STAR scrive il tuo linguaggio. Economica, semplice, veloce.
Gemini-10X ha il prezzo STAR. 120 caratteri al secondo compatibile con qualsiasi Personal dall'A (APPLE) alla Z (ZENITH). Una testa di stampa costruita per stampare oltre i 100 milioni di caratteri e studiata per essere sostituita da chiunque. Stampa limpida di caratteri internazionali e di simboli che voi stessi potete creare.
star
gemini-10X
gemini-10X
star
star
star europe gmbh

ECONOMIC NEWS

OFFERTE

Per il Sud vendesi ultime novità Software per 64 e 128. Telefonare ore pasti a Tonino Cuomo, via Stazione 2, Capacco Scalo, 0828/844376

Vendo cartuccia Capture per CBM 64 a £ 50.000, Game Killer £ 30.000, Turbo 10 Robcom £ 30.000. Sole Salvatore, viale Sicilia 26, Verona, tel. 575469

Vendo C128 + 1570 + 1571 + Registratore 1531 + 50 dischetti + Dual Monitor colori Hantarex in blocco o separatamente, prezzo da concordare. Tutto in ottimo stato. Lorenzo Bottachiari, V.Oberdan 50, Montecassiano (Mc) Tel. 0733/598250

Vendo C64 a £ 300000 1541 drive a 350.000 Monitor 1701 Commodore a colori a 400000 Registratore C2N a £ 50.000. Tutto in ottime condizioni. Maurizio Porzionato, v. Avogadro 22, Quaregna, Tel.015/94751.

Vendo per C64 tavoletta grafica "koala" completa di programma su disco. Danilo Cillario, via di Scaglione 1, Alba (Cn) Tel.0173/280894

Vendo MSX 80K + Drive 360K con giochi o scambio con drive C64 con stampante 802/803 o simili Marco Piccinini, via Stazione Ostiense 5 00154 Roma, T.5759331

Vendo possibilmente in blocco tutte le mie cassette e i dischi pieni di programmi rispettivamente a £ 3000 o £ 4000 l'uno, ho circa 90 cassette e 200 dischi. Maurizio Porzionato V.Avogadro 22, Quaregna (Vc) T.015/94751

Vendo CBM64, Floppy, Speed Dos, 200 dischetti, stampante Riteman, circa 1000 di programmi selezionati, porta dischi, manuali, Tv color, tutto a £ 2.500.000. Tel. 051/575594

Svendo tutti i dischi che posseggo X C64 e 128 a £ 4000 / 4500, ordine minimo 20 dischi max 200 incisi in entrambi i lati. Doriano Battaglin, via Firenze 20, Valdengo (Vc) Tel. 015/680468

Vendo stampante MPS 802/Mod 803 + 2 nastri, semi nuova a £ 480.000. Regalo una risma di carta. Giuliano Bastianelli V.Gioberti 56, Foggia Tel. 0881/22805

Vendo per CBM64 programmi (1200) £ 800 ultimissime novità su nastro. Giuseppe Cioffi, Piazza Vanvitelli 12 Bis Caserta - Tel. 0823/320090 dalle 13 alle 14.00

Per C64 vendo games ed utility, novità aggiornate ogni settimana. Prezzi bassissimi. Scrivere per lista gratuita. Guido Paganini, via Amendola 14, Massalombarda (RA) Tel. 0545/81359

Vendo a £ 50.000 joystick professionale "Cobra" dotato di Autofire e microswitch Davide Colombo, via Magenta 62, Veduggio (Mi) T. 0362/924074

Vendo software per Commodore Amiga ampia disponibilità, prezzi modici, scrivere o telefonare a Roberto Corbelli, Via Giardini 432 - Serramazzoni (Mo) - Tel. 0536/952141

Vendo, causa doppio regalo, Commodore 16 usato pochissimo, in ottime condizioni, corredato di introduzione al Basic (I), Joystick e alcune cassette giochi e utility. Il tutto a £ 150.000. Giovanni Turturro, v. II Trav. XX Settembre 6.Giovinazzo, Bari.T.080/991306

Amiga, possediamo software a prezzi eccezionali per informazioni, scambi e acquisti. Richiedere lista. Fabio Blanco, v.Trieste 9/12, Genova. Tel. 010/315980

Vendo e cambio ultimissime novità per C64 su disco e nastro. Arrivi settimanali. Annuncio sempre valido. Oreste Natale, via S.S.98 Per Contursi 38, Quadrivio (SA) Tel.0828/45207

Vendo eccezionali programmi a £ 1.000 ciascuno, oltre 2000 programmi per 64. Effettuo anche scambi. Paolo Licata, v.Lido 2 Sciacca AG Tel. 0925/21815

Vendo programmi originali per C64, ottimi prezzi trattabili. Davide Albertin, v.S.Lorenzo 58, San Giorgio M. (Al) Tel. 0142/806478

Per Amiga, 128, 64 scambio programmi o vendo. Ho 60 programmi per Amiga. Centola Ezio, v. Sinigaglia 1.22100 Como. Tel. 550748

ECONOMIC NEWS

Vendo e scambio programmi di qualsiasi tipo su C64 (Floppy e tape).
Marco Maggi, via Serlio 8/2. Milano

Vendo per CBM64- 128 Perry Mason e Leader Board Golf originali su disco a £ 40000 e 30000 rispettivamente. Loris Piccinato, v. Roma 245. Solaro .

Vendo, scambio programmi per Commodore 64 giochi e utility.
Massimo Cibin, via A. Mantegna 1. Trieste.
Tel. 040/945167

VARIE

Lo studio creativo Diabolicus cerca soci e collaboratori in tutta Italia.
Scrivere o telefonare per avere chiarimenti a :
Studio Creativo Diabolicus C/o Alex Cereda, via Frà Giarratana 62C.
93100 Caltanissetta
Tel. 0934/ 26363 - 39573

RICHIESTE

Per Amiga scambio programmi 250 titoli disponibili, telefonare a 0331/679386.
Roberto Dal Broi, viale Cadorna 1, Busto Arsizio (VA)

Scambio programmi X 64/128 solo disco, inviare lista a :
Vito. Lopez, v. Montebello 21, Stradella, Pavia. T. 0385/40264

Scambio Software per CBM64 ultime novità. Inviare la propria lista a :
Paolo Sarego, Via Del Terminillo 51. Rieti
Tel. 0746/484988

hard compro 64 soft permuto desi noleggio affare cambio re occasione cedo vendo

Cerco registratore Commodore 16 e drive 1541, anche separatamente, e scambio programmi su cassetta X C64. Per informazioni scrivere a :
Antonio Noto C/o De Rito, viale XX Settembre 21. T. 0585/72314.
54033 Carrara (Ms)

PERMUTE

Cambio ,compro solo ultimissime novità per Commodore 64, inviate le vostre liste al più presto.
Salvatore Titone, via Giuliano Mancini 17
Mazara del Vallo Tp

Occasionissima : per. CBM 64 scambio/vendo circa 1400 programmi su nastro. Prezzi irrisori (800 cadauno) Max serietà.
Prisco Iovanella, via Appia 239. Casagiove (CE). T. 0823/466298
Ore 13.00/14.00

Cambio, vendo ultime novità per Commodore 64 solo su disco (rispondo a tutti)
Sandro Ferro, via Villafranca 68.
Mazara del Vallo Tp

Cambio, vendo software per Amiga e C64 telefonare o scrivere a :Antonio Gilardi, via Borromeo 9
Valmadrera (Co)
Tel. 0341/582949

Scambio, vendo programmi per C64 - 128 (disco e nastro) posseggo circa 3000 giochi e arrivi settimanali costanti.
Ermanno Scalvenzo, v. Str. Torino 1, Chivasso (To).
Tel. 011/9112627

Scambio e/o vendo oltre 1800 programmi X C64/128.
Telefonare o inviare lista a : Massimo Zanellati, via Trilussa 12, Milano.
Tel. 02/3552355

C64 cambio Soft su disco e manuali.
Marco Scatà, via S. Freud 62. Siracusa .

Cambio per C64 programmi vari su disco Inviate le vs liste rispondo a tutti se trattasi di cambi.
Annuncio sempre valido. Massima serietà.
Baldocchi Ivo, via Malfettani n.1/7 Genova.
Tel. 010/451496

Aegis Draw Plus™

Desktop Design Software for the Amiga™

Aegis Draw Pus vi fornisce un potente set di tools per il disegno professionale in un formato di facile apprendimento e uso.
Aegis Draw Plus è perfetto per architettura, paesaggistica, product design, disegno grafico o qualsiasi lavoro di progettazione pone la precisione del disegno è importante.
Aegis Draw Plus è semplice e comprensibile quanto un programma di disegno,ma i risultati sono stupefacenti.
Potete scegliere fra una risoluzione di 640 X 200 o di 640 X 400 punti. Aegis Draw Plus fa un completo uso delle potenzialità di Amiga con i menù scorrevoli, finestre multiple e input da mouse . Ogni finestra visualizza un disegno diverso o una veduta differente dello stesso disegno.
Una linea di status vi tiene informati sul settaggio in uso del sistema.
I disegni sono accurati fino a 1/400° di centimetro. Le misurc sono visualizzate sia in decimale che in frazioni di piedi e pollici e le linee di dimensione automatica producono numeri accurati secondo il livello di precisione da voi richiesto.
Aegis Draw Plus comprende moltissimi tools e opzioni che lo rendono senza dubbio la migliore scelta nel campo del Desktop Design.
Funziona con la maggior parte dei plotter e con tutte le stampanti collegabili ad Amiga.
Aegis Draw Plus si avvale del Multi-task, permettendovi di disegnare mentre il programma svolge altre funzioni, e di usare della memoria addizionale per far agire contemporaneamente altri programmi.

ADVENTURES

Titolo : **MASQUERADE**
Editore : American Eagle
Configurazione : Disco

Per gli appassionati del genere poliziesco, ecco un'altra possibilità per mettere alla prova il proprio acume di investigatori dilettanti.

L'azione non si fa attendere,poichè fin dalla prima locazione vi trovate in una squallida camera d'albergo in compagnia di un cadavere.

Di norma i cadaveri vanno perquisiti, e se lo farete scoprirete da un biglietto da visita che ai vostri piedi c'è un ben noto sicario (si, anche queste cose si possono trovare su un biglietto da visita..... e la cosa vi aiuta a comprendere il tono umoristico del gioco).

A questo punto, dovete mettervi in moto.

Scendete nell'atrio dell'albergo e date un'occhiata intorno : c'è una cabina telefonica dall'aspetto invitante.

Dovreste entrarci,anche se la' dentro finirete con il trovarvi a tu per tu con una bomba.

Per fortuna c'è lo scantinato dell'albergo in cui cercare e intanto aspettare che di sopra la bomba faccia il suo lavoro.

Poi è la volta dello zoo.

Usate pure il vostro unico dollaro per entrare, ma attenti al serpente.

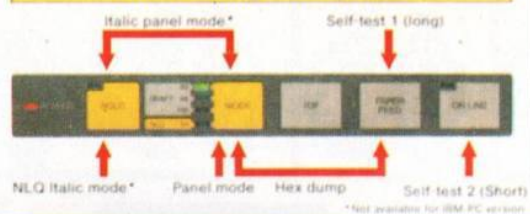
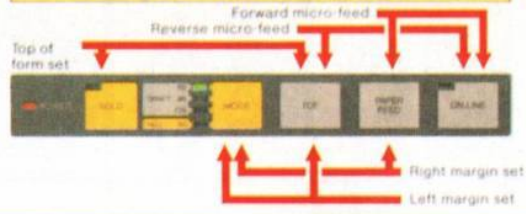
Badate anche a non restare troppo fermi quando siete avvisati che qualcuno vi sta seguendo con aria sospetta, e abbandonate pure ogni speranza di poter usare la vostra 44 Magnum : è scarica, e per tutto il gioco non troverete munizioni.

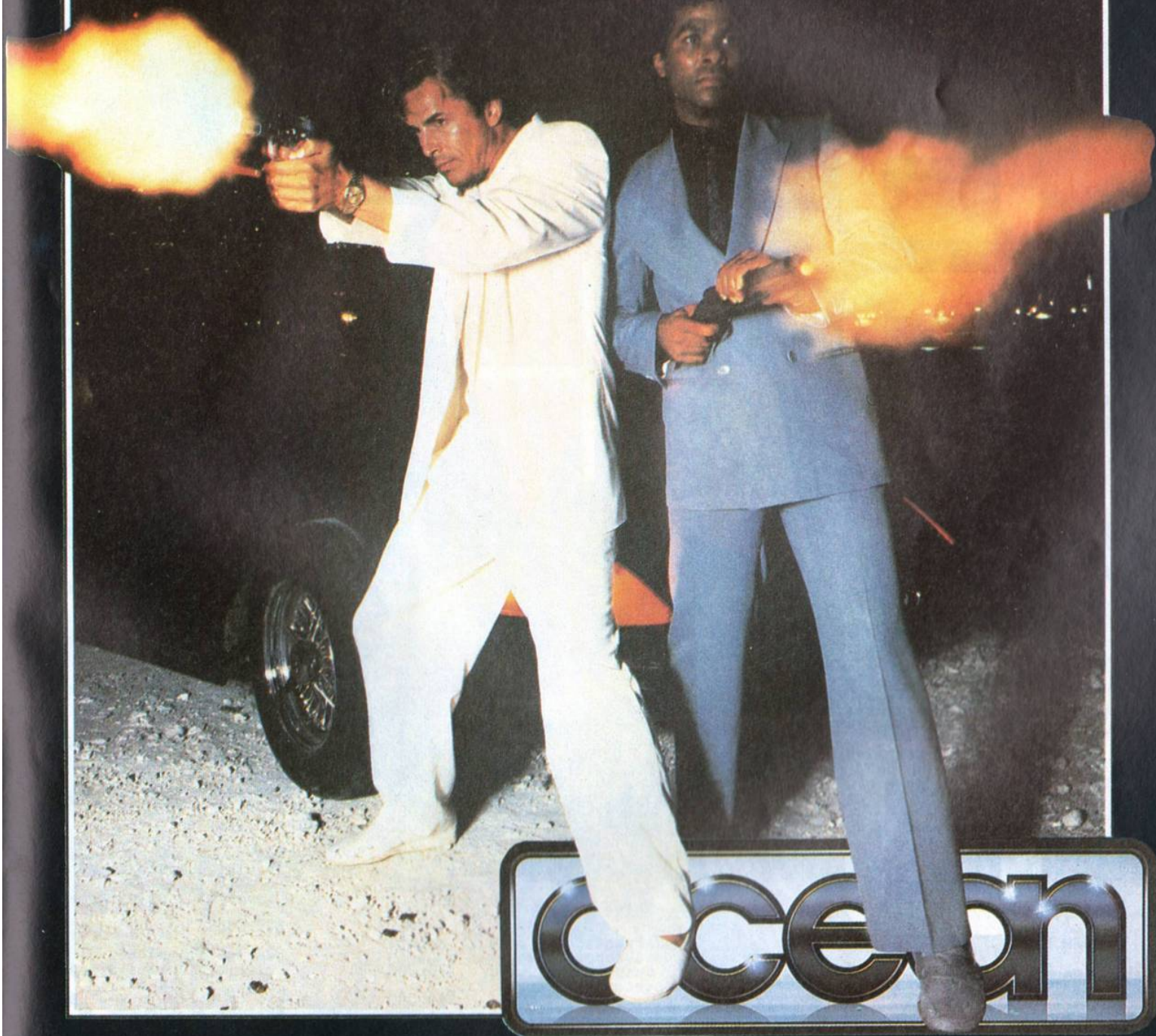
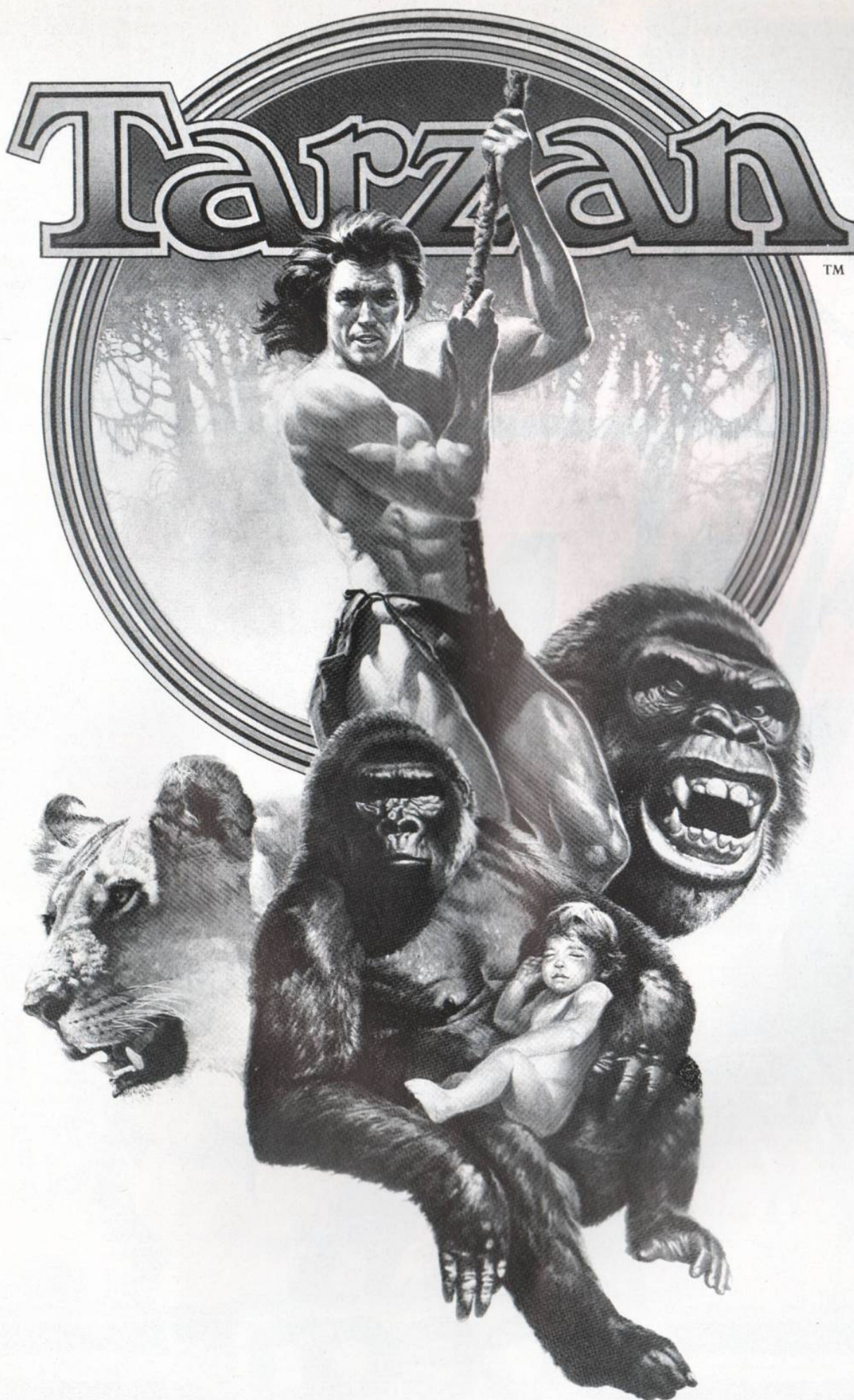
La vostra destinazione finale,se riuscirete a far coesistere uccelli e serpenti,serpenti e topi, è il cinema lungo la strada....ma per entrare dovrete trovare un distintivo e altre cosette che vi serviranno per rendere realtà il titolo stesso dell'adventure.

In una Mascherata possono tornare utili anche un reggiseno e un paio di orecchini,non siete d'accordo ?

Il tutto,condito da una ottima grafica caricata in fretta e con un' aria vagamente da cartone animato, e da una serie di enigmi di purissima logica che possono magari imporre un certo numero di andirivieni,ma che è estremamente piacevole risolvere.

La REDAZIONE di
COMMODORE Time
augura a tutti i lettori
Buon Natale
e un felice
1987

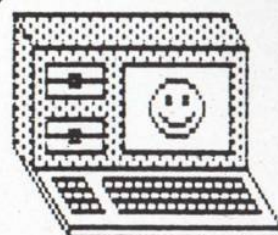
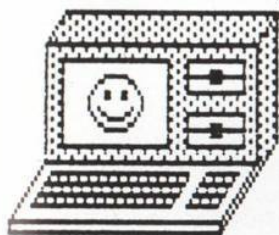
Sono disponibili molte funzioni supplementari che non appaiono direttamente sul pannello di controllo. Potrete selezionare queste funzioni premendo i tasti appropriati accendendo la stampante, oppure usando contemporaneamente due tasti.
While turning on the power
Italic panel mode*
Self-test 1 (long)
NLQ Italic mode*
Panel mode
Hex dump
Self-test 2 (Short)
During OFF-LINE after POWER-ON
Forward micro-feed
Reverse micro-feed
Top of form set
Right margin set
Left margin set
STAR NL-10

THANATOS

MIAMI VICE

martech

COMMODORE

DOMUS

LISTINO PREZZI

Domus Hardware & Software
Via Bellani 3
20124 MILANO

COMPUTERS

Amiga HR 512 K Ram,Monitor HiRes,Mouse...£ 2.596.000
128 D portat. £ 1.099.000
128 I .... £ 549.000
64 .... £ 399.000
64 C......... £ 449.000

DRIVES

Sidecar per Amiga ....call
Drive 3 ½ per Amiga .... £ 699.000
Drive 5 pollici e un quarto per Amiga £ 699.000
Drive 1571 .. £ 649.000
Drive 1541 C £ 449.000
Drive 1541 .. £ 399.000

MONITORS

1081 x Amiga £ 849.000
1901 £ 699.000
1801 £ 475.000
Monitor colore 12/14 pollici........... £ 429.000
Monitor fosfori verdi x 64 .... £ 175.000
Monitor fosfori verdi per 128 bivalente £ 199.000

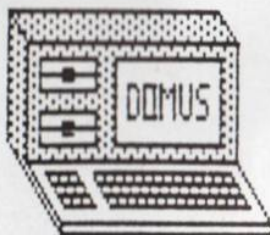
STAMPANTI

C = MPS 1000 £ 649.000
Epson L X 90 £ 599.000
Seikosha GP 500 A .... £ 290.000
Okimate 20 Color .... £ 599.000
Citizen 120D £ 599.000
Star NL 10 .. £ 749.000
DPS 1101 Margherita bidirezionale.... £ 399.000

DISCHETTI

5 Pollici e un quarto SS / DD .... £ 2.500
5 Poll. e un quarto DD/DD .... £ 3.500
3 ½ DD/DD.... £ 6.000

ACCESSORI

Koala pad £ 149.000
Koala Light P.£ 199.000
Light pen .da £ 49.000
Digiview per Amiga .... £ 499.000
Videodigitalizzatore colori......... £ 199.000
Videodigitalizzatore B/N .... £ 99.000
Future Sound per Amiga ... . £ 299.000
Sintetizzatore vocale .... £ 99.000
Joystick x CBM da £ 9.000
Contenitori per dischetti: 5 e un quarto e 3 ½....... .....da £ 2.500 a £ 40.000
Ribbon inchiostratori .... da £ 6.000
Foradischi ....da £ 9.000
Modem x telecomunicazioni per Com. 64 £ 129.000
Copricomputer da £ 15.000
Kit pulizia per computer e drive, monitor £ 20.000
Registratore per CBM 64 e C 128 .... £ 49.000
Duplicatore, allineatore x registratore £ 20.000

SISTEMI HARDWARE VELOCIZZATORI,SCHEDE E ACCESSORI

Speeddos plus X 64 e 128 .... £ 79.000
Full speed system 64 e 128 .... £ 179.000
Prologic Dos system .... £ 199.000
Fastload Toolkit + Copy.. .... £ 49.000
Isepic cartridge 75.000
Transfer cartr. £ 119.000
H R - Hardcopy Hires .... £ 99.000
Hacker disk cartridge .... £ 65.000
Hacker Tape cartridge .... £ 60.000
The Capture II £ 65.000
The Capture base £ 49.000
Freezy Cartridge £ 85.000
High Speed Parallel 49.000
Eprom Programmer £ 180.000
Merlin Cartridge £ 90.000
Merlin base..... £ 70.000
Eprom grafica 802 59.000
Graphic 80 CP/M £ 299.000
Multislot 4 p. £ 149.000
Interfaccia seriale e parallela per Com.da 70.000
Turbo Printer GT £ 199.000
Turbo Buffer GT £ 119.000
IEE 488 Interface 199.000
I.C. TESTER TTL £ 199.000
Monitor Kabel £ 35.000
Go sprite £ 49.000
EMG - Eprom Modul Generator........... £ 49.000
Turbo Parallel £ 99.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

I.B.M.

&

COMPATIBILI

LISTINO PREZZI

Prezzi comprensivi di i.V.A.

PERSONAL COMPUTERS

PC/XT Configurazione base : 256 Kb, 2 disk drive x 360 Kb - tastiera, scheda grafica colore o Hercules adattatore stampante ....£ 1.490.000

PC/AT Configurazione base : 512 Kb, 1 disk drive da 1,2 Mb Hard disk 20 Mb scheda grafica-colore o Hercules adattatore-stampante 6/8 M.hz con chiave ....£ 3.600.000

OLIVETTI M 24
512 Kb Ram, 2 disk drive da 360 Kb, Monitor monocromatico,stampante Olivetti con adattatore - ....£ 4.490.000

HARD DISK

Disk Drive 360K, 5 pollici e un quarto, trazione diretta. ....£ 249.000

Disk Drive 1,2 Mb 5 pollici e un quarto, trazione diretta ....£ 315.000

Hard Disk 10/60 Mb/ Controller ....da £ 900.000

SCHEDE

Hercules II grafica monocromatica con uscita printer - .... £ 240.000
Grafica colore con uscita Printer .... £ 260.000
Grafica colore .... £ 190.000
Seriale RS 232 .... £ 170.000
x Stampante ...... £ 90.000
Multifunzioni parallela,Seriale Timer,Games,Mouse.. £ 290.000
Ega **Compatibile** 16 colori .... £ 990.000

MONITORS

Monocromatico 14 pollici antiriflesso,doppia frequenza d'uscita, basculanti .... £ 270.000
Monocromatici 12 pollici ....£ 190.000
Colore 14 pollici, antiriflesso basculanti...........£ 750.000
Colori per IBM compatibili 12 pollici ....£ 550.000
Colore alta risoluzione grafica 1024 x 1024 EGA compatibile ....£ 1.190.000

STAMPANTI

Citizen MSP 25, 200 cps 132 colonne ....£ 1.800.000
Citizen MSP 15, 160 cps 132 colonne ....£ 1.200.000
Citizen MPS 10, 160 cps 80 colonne ....£ 990.000
Citizen 120 D 120 cps 80 colonne ....£ 590.000

ACCESSORI STAMPANTI

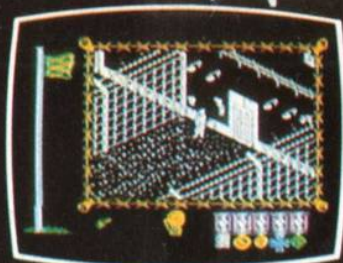
Interfaccia seriale per stampanti Citizen ....£ 70.000
Cavi paralleli per stampanti .. ..£ 45.000
Nastri x ribbon inchiostratori, ...da £ 18.000
Inseritore automatico per fogli singoli 80/136 col. da 350.000

PLOTTER

Roland DXY 80 parallela e seriale, autoguidato 8 penne col. - formato A3......£ 1.675.000
Disponibili altri modelli.

ACCESSORI

Sistemi di memoria di massa "di comunicazioni terminal".
Unità di Back-Up.
Kit di espansione di memoria Multiutenza.Modem.Mouse.Videodigitalizzatori.Tavole grafiche,-Digitalizzatori vocali e centinaia di altri accessori.

Dischetti 5 e un quarto DS/ DD, 48/96 T.P.I. ......£ 3.900

ABBONAMENTO VINCENTE !!

Abbonarti subito ti conviene, oltre ad assicurarti il prezzo della rivista bloccato per un intero anno , **COMMODORE TIME** ti riserva una sorpresa :
abbonandoti verrai immediatamente associato (ti arriverà la tessera a casa) alla : **DOMUS HARDWARE & SOFTWARE S.R.L** dandoti diritto a uno sconto del 5% per tutta la durata dell'abbonamento su acquisti di materiale hardware, oltre ad inviarti ogni mese direttamente a casa tua tutte le notizie riguardanti le novità software tra le quali potrai sceglierti un game che ti verrà inviato gratuitamente senza nessuna spesa, potrai così assicurarti abbonandoti :

12 SUPERGAMES :UNO AL MESE
5% Sconto per un anno su hardware
12 Pacchetti informativi Hard. & Soft.

AFFRETTATI CONVIENE !!

GRUPPO EDITORIALE SCHIRINZI SRL.

Ufficio Abbonamenti:

Nome e Cognome ----------------
Via e numero ----------------
Cap Provincia e Città ________
N° telefono Età ----------------

DESIDERO SOTTOSCRIVERE UN ABBONAMENTO ALLA RIVISTA COMMODORE TIME DELLA DURATA DI UN ANNO.
data---------- *firma*----------
se minorenne di un genitore ________

socio: sì ☐
no ☐ *(barrare la casella informativa)*
pagherò/allego vaglia postale o telegrafico ☐
allego assegno bancario o circolare ☐
per la somma convenuta di L.65.000

ECONOMIC NEWS

NOME e COGNOME....................
VIA e NUMERO ....
CAP e CITTA' ....*(PROVINCIA)*.....
N° di TELEFONO..........

TESTO MAX 25 PAROLE..........
....
....
....

DATA..........
NOTE..........
....

SOCIO: sì ☐
no ☐ _*(barrare la casella informativa)*-

DOMUS HARDWARE & SOFTWARE

Ufficio acquisti:

NOME E COGNOME----------------
via e numero----------------
cap e città----------*(provincia)*------
n° telefono----------

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:
-
-
-
-

DATA-------- *firma*----------
firma del genitore se minorenne----------
pagherò contrassegno o vaglia postale ☐
allego assegno circolare o bancario . ☐

ABBONAMENTI

ACQUISTI

ANNUNCI

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
GRUPPO EDITORIALE
SCHIRINZI SRL.
Ufficio Abbonamenti
Via ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
COMMODORE TIME
ECONOMIC NEWS
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A :
DOMUS HARDWARE & SOFTWARE
Ufficio Acquisti
Via Ettore Bellani n°3
20124 MILANO ISOLA

ABBONATEVI

A

CONVIENE !!

- PREZZO DELLA RIVISTA BLOCCATO PER UN ANNO INTERO
- TESSERA DI ASSOCIAZIONE ALLA DOMUS HARDWARE & SOFTWARE CHE DA' DIRITTO AD UNO SCONTO DEL 5% SU ACQUISTI DI MATERIALE HARDWARE
- 12 PACCHETTI INFORMATIVI SULLE ULTIME NOVITA' HARDWARE & SOFTWARE
- 12 SUPERGAMES :UNO AL MESE